# SYNTAX

## SVI · MSX · PC

ÅRGANG 5 NR. 8 PRIS KR. 17




OKTOBER 1988

UDGIVET AF: MSX BRUGER KLUBBEN

## INDHOLDFORTEGNELSE



Artikler, annoncer eller programmer der ønskes optaget i bladet, sendes til Kim Andersen eller Preben Lund Bånd og disk sendes retur.

## LEDER

Vores eks-formand, Gilvad, skrev engang om den skrækindjagne pc-virus, der smittede gennem disketter. Indtil nu har sygdommen været ukendt på MSX, men forleden hvor jeg skulle kopiere et program blev disketten jeg ville kopiere det på ødelagt! Jeg prøvede med en anden diskette - den blev også ødelagt!! Hvad gør man så. Jo, jeg har jo hørt om diverse smitsomme sygdomme i fjernsynet, så jeg iførte mig gummi-handsker og høreværn, og prøvede igen. Så lykkedes det endeligt at få kopieret Basic-compileren. Hov! Hvad var det for et ord, "Basic-compiler"! Jo, det er ganske vist. Klubben er kommet i besidelse af et sådant snedigt program der oversætter Basic til maskinkode - men læs videre om det inde i bladet.

a.b.f. Kim

## O P L Y S N I N G E R


Foreningen hedder: MSX BRUGERKLUBBEN
Medlemsskab koster 165 Kr. (årligt)
Salgsannoncer er for medlemmer gratis
Annoncører : 1/2=300 kr. 1/1=500 kr.

Medlemskab opnås ved henvendelse til foreningens kasserer, eller ved indbetaling af kontingent på postgironr.
8 2 0 6 0 8 2
HUSK at opgive navn, adresse, postnr. og by, samt tlf.nr. og maskintype.

Bladet hedder : SYNTAX
Oplag : 800 eks.
Udkommer : 10 gange årligt (ikke jan og juli).
Tryk : Foto offset.
Løssalgspris : 17,00 Kr.
Udkommer næste gang : Oktober



Formand : Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
Tlf. nr. 02 94 26 74
Kasserer : Preben Lund
Tømmerstrædet 19
2620 Albertslund
Tlf. nr. 02 64 76 26

Redaktionsgruppen består af formand, kasser og følgende :

| | | |
|---|---|---|
| Richard Foersom | Tlf.nr. | 01 39 39 94 |
| Henrik Larsen | - | 01 74 73 99 |
| Peter Knudsen | - | 02 17 76 23 |
| Erik Steen | - | 02 96 09 37 |
| Christian Noval | - | 02 62 02 01 |
| Søren Mortensen | - | 01 69 77 40 |
| Jannik Storm | - | 01 65 74 59 |
| Per Underlien | - | 02 64 09 66 |
| Henrik Gilvad | - | 03 14 36 57 |
| Søren Nielsen | - | 02 52 85 93 |
| Jonas Tromborg | - | 02 65 28 98 |
| Lars Hansen | - | 02 32 44 73 |
| FYN | | |
| Jens Møller | - | 09 94 22 75 |
| JYLLAND | | |
| Johnny B. | - | 06 82 66 98 |
| SVERIGE | | |
| Jan Bojstrup | 00946. | 40-21 36 41 |
| Joakim Tornhill | . | 40-91 96 58 |
| Magnus Balldin | . | 40-15 01 98 |
| NORGE | | |
| Kjell Johansen | 00947. | 02-28 24 45 |




OBS. SIDSTE FRIST FOR STOF TIL NÆSTE NUMMER ER : 25.09.1988

# HEJ ALLA MSX,ARE

Här är några användbara (?) tips. Följande rader kallstartar datorn om man försöker LISTa ett program:

```
POKE &HFF8B,&H00
POKE &HFF8A,&H00
POKE &HFF89,&HC3
```

Har du tröttnat på det vanliga "tangentklickandet"? Skriv då in följande:

```
POKE &HFDC4,&H00
POKE &HFDC3,&HC0
POKE &HFDC2,&HC3
```

Raderna nedan genererar samma ljud när "Ok" visas.

```
POKE &HFF09,&H00
POKE &HFF08,&HC0
POKE &HFF07,&HC3
```

De tre nämnda tipsen anropar MSX:ens så kallade "hooks", vilket betyder "krok" eller "hake" på svenska. Mer om dem står det i "The MSX red book".

När jag skrev in scroll-programmet som fanns i Syntax nummer 10/88 ville det inte riktigt fungera, men så skrev jag in följande rader och då fungerade det.

```
860 POKE &HFDA1,&HD0
870 POKE &HFDA0,&H00
880 POKE &HFD9F,&HC3
900 POKE &HFD9F,&HC9
```

Till sist ett program som simulerar en accelererande motor:

```
10 REM ACCELERERANDE MOTOR
20 SOUND 7,&B111000
30 SOUND 8,16
40 SOUND 11,30
50 SOUND 12,0
60 SOUND 13,14
70 FOR A=15 TO 1 STEP -1
80 FOR B=255 TO 0 STEP -1
90 SOUND 0,B
100 SOUND 1,A
110 NEXT B,A
120 FOR A=1 TO 15
130 FOR B=0 TO 255
140 SOUND 0,B
150 SOUND 1,A
160 NEXT B,A
```

Slutligen skulle jag vilja veta om man får använda "Screen store", "Dump" och "Sload" i sina egna program?

Med vänliga hälsningar från Johan Bergman

****** ANNONCE ******

HSH Computer




# HSH PRODUCT INFORMATION

## MSX HARDWARE

Philips NMS 1200 Floppy Disc Interface (All Formats / Alle Formate)
DM 239,-

Floppy Disc Drive 720 kB (without case / ohne Gehäuse)
DM 239,-

Floppy Disc Drive 720 kB (with case / mit Gehäuse)
DM 279,-

720 kB MSX Floppy Disc B Drive
DM 379,-

720 kB MSX Floppy Disc A Drive (Philips Interface)
DM 599,-

Philips NMS 1421 MSX Printer
DM

Philips NMS 1431 MSX Printer
DM 699,-

Sanyo MPC 64 MSX-1 Computer
DIN Tastatur
DM 298,-

Philips VG 8020 MSX-1 Computer
DIN Tastatur
DM 298,-

Spectravideo 728 MSX-1 Computer
QWERTY Keyboard
DM 298,-

Philips NMS 8220 MSX-2 Computer
0 DD QWERTY Keyboard
DM 539,-

Philips VG 8235 MSX-2 Computer
1 SSDD DIN Tastatur
DM 898,-

Philips NMS 8245 MSX-2 Computer
1 DSDD QWERTY Keyboard
DM 999,-

Philips NMS 8280 MSX-2 Computer
2 DSDD QWERTY Keyboard
DM 1999,-

Philips NMS 8280 MSX-2 Computer
2 DSDD DIN Tastatur
DM 2197,-

Toshiba MSX RS-232C Interface+Cable
DM 269,95

Toshiba MSX RS-232C Interface
DM 248,95

Toshiba RS-232C Interface Cable
DM 49,95

## MSX SOFTWARE

A SMALL SELECTION / EIN KLEINER AUSZUG

RADARSOFT

| | |
|---|---|
| Dynamic Publisher MSX-2 | DM 169,- |
| Breaker MSX-2 | DM 47,95 |
| RadX-8 MSX-2 | DM 47,95 |
| Zoo MSX-2 (Icon-venture) | DM 47,95 |

GREMLIN GRAPHICS

| | |
|---|---|
| 10 Great Games | DM 29,95 |
| Jack The Nipper II | DM 24,95 |
| Gary Lineker | DM 29,95 |
| Mask II | DM 27,95 |
| Master Of The Universe | DM 29,95 |
| Death Wish III | DM 24,95 |
| Venums Revenge | DM 27,95 |

MASTERTRONIC

| | |
|---|---|
| Voidrunner | DM 9,95 |
| Flash Gordon | DM 9,95 |
| Master Chess | DM 6,95 |
| Stormbringer | DM 9,95 |
| Streaker | DM 9,95 |

KONAMI

| | |
|---|---|
| F-1 Spirit | DM 59,95 |
| The Treasure Of Usas MSX-2 | DM 62,95 |
| Salamander | DM 62,95 |
| Nemesis 2 | DM 62,95 |
| Metal Gear MSX-2 | DM 62,95 |
| Vampire Killer MSX-2 | DM 62,95 |

OTHERS / ANDERE

| | |
|---|---|
| Ocean Conqueror | DM 9,95 |
| Head Over Heels | DM 27,95 |
| Camelot Warriors | DM 29,95 |
| Living Daylights | DM 29,95 |
| Indiana Jones | DM 29,95 |
| Abu Simbel | DM 29,95 |
| Army Moves | DM 27,95 |
| Cetus | DM 9,95 |
| Elite (C) | DM 44,95 |
| Elite (D) | DM 54,95 |
| Tetris | DM 27,95 |
| Galaxian | DM 9,95 |
| Print Lab | DM 97,95 |
| Tenth Frame | DM 29,95 |
| Aliens | DM 29,95 |
| Quasar | DM 9,95 |

| | |
|---|---|
| Turbo 5000 | DM 97,95 |
| dBase II | DM 227,95 |
| WordStar | DM 227,95 |
| Multiplan | DM 227,95 |
| Multitext v 1.5 (D) | DM 97,95 |
| Multitext v 1.5 (GB) | DM 97,95 |
| Multitext v 1.4 (E) | DM 97,95 |
| Devpac 80 | DM 119,95 |
| CP/M + (CP/M 3) | DM 197,95 |
| Comm | DM 137,95 |

HSH COMPUTERVERTRIEB GMBH, AM DER UMFLUT 15, D-4715 DAVENSBERG, TEL: 02593-6168
HSH COMPUTERVERTRIEB GMBH, AM DER UMFLUT 15, D-4715 DAVENSBERG, TEL: 02593-6168

# BREV FRA BJØRN

Vi har modtaget følgende brev fra Bjørn Bergstrøm i Storvik i Sverige:

Vore tacksam om ni tog upp lite om datakomunikation (att per telefon få kontakt med databaser). Till SVI738 (som jeg har) finns ju Videotexprogram med. Men jeg skulle vilja ha andra terminalprogram för hastigheten 75/1200.
Vidare några frågor. Hur autostarter man ett Basic-80 program?
Kan man på något sätt göra plats for mer Basicprogramering t.ex. genom att utnyttja plats där grafiken ligger?
Jeg har tidligare frågat angående ett program ni hade med i bladet nr 2-86 som Kurt konstruerat, men jag fick ej något svar. Programmet heter Ram-disc. Där påstår Kurt att när man gömmer programmet skall även variabler bli sparade, men när jag tar fram programmet igen måste det ju startas upp och då blir ju alla variabler 0.
Till sist - På senare tid har det varit mycket om musik i bladet. Varför? Den som köpt dator har väl inte gjort det för att spela musik på den?

!!! Tak for forslaget om at tage datakommunikation op som emne, det har vi aldrig rigtigt gjort noget ud af. Vi har ikke tidligere skrevet artikler om dette fordi der faktisk ikke har været nogen i redaktionen der vist noget særligt om emnet. Jeg (Kurt) har længe haft et telefon-modem men har ikke brugt det så meget, og jeg har først for nylig forstået hvordan seriel kommunikation præcist er opbygget. Gilvad har været i gang længere og han må nok betragtes som redaktionens ekspert på dette område. På det seneste er også Søren (sømand) Mortensen og Erik Steen fundet ud af mulighederne i seriel kommunikation, så nu skulle vi efterhånden have forstand på emnet.
Vedrørende et terminal program der kan køre 75/1200 har jeg set et VT100 emulator skrevet af Andrzej Felczak som kunne, men jeg ved ikke om det kan benyttes til videotex. Prøv at kontakte Gilvad direkte han kender nok noget som kan benyttes.

Basic80 er et specielt program til SVI738, som gør det muligt at benytte 80 tegn i Basic ligesom på MSX2ere. Gilvad viste i nr. 1 '88 et lille program som rettede en fejl ved BEEP i Basic80 programmet.
Basic80 har en anden mærkværdighed. Når programmet BLOADes og runnes vil det efter initialisering af 80 tegn gå ud i Basic - og det selvom BLOAD kommandoen står midt i et program (fx. en autoexec.bas) som gerne skulle fortsætte bagefter. Jeg har altid troet at det ville være næsten umuligt at finde og ordne årsagen til denne mærkværdighed, men det var overraskende simpelt, det kan rettes med blot en POKE.
Når programmet har kopieret sig selv over i SVI738s ekstra-ram og rettet diverse hooks, laver den et system reset kald til en MSXDOS rutine. System reset (DOS-kald nr. 0) lyder voldsomt men er bare en varm-start altså at gå ud i klar tilstand i Basic. Dette pjat kan udskiftes med en almindelig Z80 RET instruktion (kode: #C9), og så er der ingen problemer mere. I det efterfølgende program har jeg medtaget Gilvads BEEP rettelse, så programmet kan klare begge problemer hvis BEEP ikke skulle være ordnet allerede.

Basic80 fix, SVI738:

```
100 'SVI-738: BASIC80.OBJ
110 'Ordner fejl i BEEP kommando, og
120 'laver ordentlig afslutning saa
130 'programmet ikke falder ud i Basic
140 'efter initialisering.
150 '
160 'Rettelse af BEEP vist i
170 'Syntaxen nr.1 '88.
180 '
190 CLEAR 100,&H9000
200 BLOAD"BASIC80.OBJ",
```

# **** BREV FRA BJØRN ****

```
210 DATA F7,00,13,11,C9
220 FOR I=&H9409 TO &H940D
230 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
240 NEXT I
250 POKE &H907F,&HC9
260 BSAVE"W80.OBJ",&H9000,&H9B14
```

Man kan sagtens benytte noget af videorammen til at gemme tal- og tekst-data i, men det er lidt besværligt. Med VPOKE og VPEEK instruktionerne kan du gemme og læse byte værdier i videorammen. Hvor meget ram som kan benyttes til data afhænger af hvilken skærm mode du benytter. Med den alm. 40 tegns tekst skærm (SCREEN 0) er der meget plads, 12K, tilovers som vil kunne benyttes.

I det følgende program vil du kunne indtaste tekst som vil gemt fra adresse 8192 og fremefter i videorammen. Ved først at starte fra adresse 8192 vil du ikke få problemer hvis du benytter 80 tegns tekst-skærmen på SVI738, men du kan ændre adressen alt efter skærmtype. Teksten gemmes fortløbne hvor første byte bruges til at gemme længden af strengen, og selve strengen er gemt på de efterfølgende bytes.
En fordel i forhold til almindelige variabler er at det ikke vil blive slettet selvom der er en CLEAR instruktion i programmet - men man skal holde styr på meget mere selv. Det viste program kan benyttes på både MSX og SVI328 computere.

Data gem videoram MSX og SVI328:

```
100 'Data gem video-ram
110 '
120 VA=8192
130 A$="":LINE INPUT "? ";A$
140 IF A$="" THEN 210
150 VPOKE VA,LEN(A$)
160 FOR I=1 TO LEN(A$)
170 VPOKE VA+I,ASC(MID$(A$,I,1))
180 NEXT I
190 VA=VA+LEN(A$)+1
200 GOTO 130
210 '
220 VPOKE VA,0 'Slut maerke
230 '
240 CLS
250 RV=8192
260 L=VPEEK(RV) 'Laes laengde
270 IF L=0 THEN END
280 FOR I=1 TO L
290 PRINTCHR$(VPEEK(RV+I));
300 NEXT I
310 PRINT
320 RV=RV+L+1
330 GOTO 260
```

En anden måde at gemme specielt tekst i videorammen er at benytte SPRITE$. SPRITE$(x) er opbygget som en array dimensioneret til 256 elementer hver på 8 tegn, eller 64 elementer hver på 32 tegn. Bagdelen her er at du kun kan bruge 2K og du skal være i grafik mode eller 32 tegns tekstskærmen, for at bruge SPRITE$.

Ram-disc programmet gemmer skam både programmet og variabler, den gemmer faktisk en kopi af alle 32K Basic ram. Jeg tror dit problem er at du starter programmet igen med RUN som jo sletter alle variabler. Bruger du i stedet for GOTO kan du køre programmet uden at få slettes variablernes indhold.

Hele redaktions arbejde med bladet og andet arbejde vedrørende klubben er frivilligt og helt ulønnet. Vi tager alle gerne i mod forslag til programmer og artikler, men det er vel naturligt at vi først og fremmest skriver om det som interesserer os. Således er Johnny B. meget interesseret i musik og skriver derfor meget om dette. Vi vil også gerne have meget andet i bladet, og vi modtager gerne programmer og artikler, fra alle som har fået lyst til at se sine egne programmer på tryk - send os dine programmer og sæt dermed dit præg på syntaxen.

Kurt!

# DEMOER TIL MSX II

Hermed et par smådemoer
for MSX 2 folket

Demoerne snuppet fra
Sony's MSX 2 Basic bog

af Johnny B

Først en palette demo

```
10 SCREEN5
20 FORL=8TO1STEP-1
30 CIRCLE(120,100),L*10+5,L
40 PAINT(120,100),L,L
50 NEXTL
60 K=(K+1)MOD8
70 FOR L=1TO8
80 COLOR=(L,K,K,0)
90 K=(K+1)MOD8
100 NEXTL
110 GOTO60
```

linie 80 kan også være

```
80 COLOR=(L,0,K,K)
```

eller

```
80 COLOR=(L,K,0,K)
```

Nu en kasse palet demo

```
10 S=2:CN=10:L=50:M=L*2
20 XS=(255MODM)/2:YS=(211MODM)/2
30 COLOR15,0,0:SCREEN5
40 '
50 FORT=0TOTIME-INT(TIME/100)*100:J
=RND(1):NEXT
55 '
60 '**** TEGN KASSE ****
65 '
70 FOR XC=L+XSTO255-LSTEPM
80 FORYC=L+YSTO211-LSTEPM
90 C=0
100 FORP=LTO0STEP-S
110 LINE(XC-P,YC-P)-STEP(P*2,P*2),C
+1,BF
120 C=(C+1)MODCN
130 NEXTP
140 NEXTYC
150 NEXTXC
155 '
160 '**** DEFINER FARVE ****
165 '
170 R=RND(1)*5+2:G=RND(1)*5+2:B=RND
(1)*5+2
180 FORP=1TOCN
190 J=P/CN:R(P)=R*J:G(P)=G*J:B(P)=B
*J
200 NEXTP
210 '**** SKIFT FARVE ****
215 '
220 FORK=0TO20
230 FORP=1TOCN
240 COLOR=(J+1,R(P),G(P),B(P))
250 J=(J+1)MOD CN
260 NEXTP
270 J=(J+1)MOD CN
280 NEXTK
290 GOTO170
```

Ja det var jo flot
Nu et lille ur med et
pendul der svinger

```
10 SCREEN5
20 SETPAGE0,1:CLS
30 X1=110:X2=100
40 GOSUB130
50 SETPAGE0,0:CLS
60 X1=140:X2=150
70 GOSUB130
80 SETPAGE1
90 FORT=0TO300:NEXTT
100 SETPAGE0
110 FORT=0TO300:NEXTT
120 GOTO80
130 COLOR13,3,3:CLS
140 LINE(75,10)-(175,200),,B
150 PAINT(76,11)
170 CIRCLE(125,60),40,15
180 LINE(125,60)-(125,25),1
190 LINE(125,60)-(115,80),1
200 LINE(80,120)-(170,190),4,BF
210 LINE(X1,120)-(X2,170),10
220 CIRCLE(X2,170),12,10
230 PAINT(X2,171),10
240 RETURN
```

så kan i selv sætte lyd på
og måske få uret til at gå

# **** DEMOER TIL MSX II ****

En mer af slagsen her en vippe

```
10 SCREEN5
20 SETPAGE0,1:CLS
30 LINE(70,165)-(180,140),1
40 SETPAGE1,0:CLS
50 LINE(70,140)-(180,165),1
60 CIRCLE (70,70),20,12
70 PAINT(70,70),12
80 COPY(50,50)-(90,90),0TO(160,120)
,0
90 COPY(50,50)-(90,90),0TO(160,50),
1
100 COPY(50,50)-(90,90),0TO(50,120)
,1
110 SET PAGE0
120 FORT=0TO300:NEXTT
130 SET PAGE1
140 FORT=0TO300:NEXTT
150 GOTO110
```

Så tegner vi en lille cirkel
+ en stor oval og ved at skifte
pages ligner det en sol

```
10 COLOR 15,4,4:SCREEN 5,,,,,0
20 SET PAGE 0,1:CLS
30 XC=128:YC=100
35 '
40 '**** TEGN GUL CIRKEL ****
45 '
50 SET PAGE 0,0
60 CIRCLE (XC,YC),45,10
70 PAINT (XC,YC),10
80 FOR T=0 TO 2000:NEXT T
85 '
90 '**** TEGN HVID OVAL
95 '
100 SET PAGE 1,1
110 CIRCLE (XC,YC),90,15,,,.7
120 PAINT (XC,YC),15
130 FOR T=0TO 2000:NEXT T
135 '
140 '**** SKIFT SIDE ****
145 '
150 J=1200:DP=0:AP=1
160 SET PAGE DP,DP:SWAP DP,AP
170 FOR T=0 TO J:NEXT T
180 J=J*.8:IF J>1 THEN 160
185 '
190 '**** LIGE/ULIGE ****
195 '
200 SET PAGE 1,1
210 SCREEN ,,,,,2
220 GOTO 220
```

Så skal vi have lidt UFO'er
på skærmen

```
10 SCREEN 5
20 SPRITE$(0)=CHR$(&H3E)+CHR$(&H7E)
+CHR$(&H81)+CHR$(&H81)+CHR$(&HFF)+C
HR$(&H7E)+CHR$(&H24)+CHR$(&H42)
30 COLOR ,1,1:CLS
31 '
32 'TEGNE BAGGRUND
33 '
40 X1=0:Y1=118
50 FOR L=1 TO 14
60 READ X2,Y2
70 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),3
80 X1=X2:Y1=Y2
90 NEXT L
100 PAINT (1,119),3
101 '
102 'BEVÆGER SPRITE
103 '
110 P=0:X=5:YE=101:C=3:GOSUB 250
120 P=1:X=45:YE=122:C=4:GOSUB 250
130 P=2:X=83:YE=87:C=5:GOSUB 250
140 P=3:X=133:YE=143:C=6:GOSUB 250
150 P=4:X=168:YE=127:C=7:GOSUB 250
160 P=5:X=218:YE=96:C=8:GOSUB 250
161 '
162 'ÆNDRE FARVE SPRITE MØNSTER
163 '
170 FOR S=1 TO 10
180 FOR SP=0 TO 5
190 SC=S+3:IF S=10 THEN SC=0
200 COLOR SPRITE (SP)=SC
210 NEXT SP
220 FOR T=0 TO 300:NEXT T
230 NEXT S
240 GOTO 110
241 '
242 'UNDERPROGRAM FOR BEVÆGE SPRITE
S
243 '
250 FOR Y=-8 TO YE
260 PUT SPRITE P,(X,Y),C,0
270 NEXT Y
280 RETURN
281 '
```

# **** DEMOER TIL MSX II ****

```
282 'DATA TIL AT TEGNE BAGGRUND
283 '
290 DATA 26,118,40,139,67,139
300 DATA 79,104,103,104,128,160
310 DATA 154,160,161,144,192,144
320 DATA 200,113,252,113,252,212
330 DATA 0,212,0,118
```

Og nok en UFO der åbner sig
Og KURT kommer frem

```
10 SCREEN 5,1
20 SPRITE$(0)=CHR$(&H3C)+CHR$(&H7E)
+CHR$(&H81)+CHR$(&H81)+CHR$(&HFF)+C
HR$(&H7E)+CHR$(&H24)+CHR$(&H42)
30 SPRITE$(1)=CHR$(&H58)+CHR$(&H58)
+CHR$(&H7E)+CHR$(&H1A)+CHR$(&H18)+C
HR$(&H18)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)
40 CLS
50 PUT SPRITE 0,(120,100),8,0
60 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
70 COLOR SPRITE$(0)=CHR$(&H81)+CHR$
(&H81)
80 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
90 PUT SPRITE 1,(120,96),3,1
100 OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1
110 PRESET(115,130):PRINT#1,"KURT"
120 GOTO 120
```

Så tegner vi en trekant
og kopierer den på skærmen

```
10 S=INT((((ABS(-40)+1)*(ABS(-85)+1
)*4+7)/8+4)/8)+1
20 DIMP(S)
30 SCREEN5
40 SETPAGE 0,1:CLS
50 SETPAGE 0,0:CLS
60 LINE(20,20)-(20,105)
70 LINE(20,20)-(60,105)
80 LINE(20,105)-(60,105)
90 PAINT(25,50)
100 COPY (20,20)-(60,105),0 TO P
110 COPY P,0 TO (138,10),1
120 COPY P,1 TO (117,10),1
130 COPY P,2 TO (138,200),1
140 COPY P,3 TO (117,200),1
150 SETPAGE1
160 GOTO 160
```

og til disketten

```
10 SCREEN5
20 SETPAGE 0,0:CLS
30 LINE(20,20)-(20,105)
40 LINE(20,20)-(60,105)
50 LINE(20,105)-(60,105)
60 PAINT(25,50)
70 COPY (20,20)-(60,105),0 TO "trek
ant.pic"
```

Check selv om ikke filen er
oprettet på din disk
Nu tilbage til skærmen

```
10 SCREEN 5
20 SET PAGE 1,1:CLS
30 COPY "TREKANT.PIC",0 TO (138,10)
,1
40 COPY "TREKANT.PIC",1 TO (117,10)
,1
50 COPY "TREKANT.PIC",2 TO (138,200
),1
60 COPY "TREKANT.PIC",3 TO (117,200
),1
70 GOTO 70
```

hvis du vil vente og se billedet
på en gang skal du ændre
linie 20 og tilføje linie 65

```
20 SET PAGE 0,1:CLS
65 SET PAGE1
```

Nok en kopiering

```
10 SCREEN5
20 SETPAGE0,0
30 LINE(10,10)-(150,140),8,BF
40 CIRCLE(90,60),40,1,,,.3
50 PAINT(90,60),1
55 FORI=1TO300:NEXTI
60 COPY(20,30)-(90,100),0TO(160,70)
,0
70 GOTO70
```

Ja det var lidt MSX 2 rutiner
jeg håber det kunne give dig
et par ideer

Venlig hilsen Johnny B

# KIM MORSER...

En gang imellem sker det at man fuldstændig mister mælet - og hvad gør man så! Ja, man kan jo begynde at morse i stedet. Og kan man ikke morse, så er hjælpen her: Et program hvor igennem kunsten kan læres. Programmet lavede jeg engang jeg nærede ønske om at kunne komunikere med min nabo via vandrørene.

Morse-sproget lærte jeg, og samtidigt lærte jeg at min nabo absolut ikke kan morse. Nå, men ikke mere pjat. Programmet har to funktioner. Dels kan det skrive på skærmen hvad man morser, og dels kan det oversætte en skreven sætning til morse. Da der er brugt div. systemvariabler kan programmet ikke umiddelbart bruges på SVI, altså kun MSX.

Af: Kim Andersen

```
10 SCREEN0,0,0:CLS:KEYOFF
20 CLEAR1000,50000!
30 DIMA$(127),B$(90):A$="1"
40 HA=15 '..denne variabel bestem-
mer med hvilken hastighed der mor-
ses.
50 FORT=2TO30:READA$(T):IFA$(T)=""T
HENNEXTELSEB$(ASC(A$(T)))=BIN$(T):N
EXT
60 FORT=0TO14:READR,A$(R):B$(ASC(A$
(R)))=BIN$(R):NEXT
70 LOCATE0,13:PRINTSTRING$(39,45);
80 HH=HA:HA=0:BB=1:B$="DU MORSER ME
D SPACE.":GOSUB200:B$="TRYK ENTERFO
R AT KOMME HEROP.":GOSUB200:BB=0:HA
=HH
90 VPOKE560,62
100 IFSTRIG(0)THENS=S+1:R=0:GOTO100
110 C$=INKEY$:IFC$=CHR$(13)THENGOSU
B200
120 IFS=0THEN140
130 IFS<HATHENA$=A$+"0":BEEPELSEA$=
A$+"1":BEEP:BEEP:BEEP
140 S=0:R=R+1:IFLEN(A$)>7THENA$="1"
ELSEIFR=INT(HA*.5)THENPRINTA$(VAL("
&b"+A$));:A$="1"
150 IF R=INT(HA*1.5)THENPRINT" ";:A
$="1"
160 IFCSRLIN=23THENFORT=14TO23:LOCA
TE0,T:PRINTSTRING$(39,32):NEXT:LOCA
TE0,14
170 GOTO100
180 DATA E,T,I,A,N,M,S,U,R,W,D,K,G,
O,H,V,F,,L,,P,J,B,X,C,Y,Z,Q,
190 DATA47,1,39,2,35,3,33,4,32,5,48
,6,56,7,60,8,62,9,63,0,64,.,85,",",
76,?,115,!,97,-
200 VPOKE560,32:VPOKE0,62:X=PEEK(63
073!):Y=CSRLIN:N=0:M=2
210 FORT=0TO11:LOCATE0,T:PRINTSTRIN
G$(39,32):NEXT
220 IFBB=0THENLOCATE0,0:LINEINPUTB$
:IFLEN(B$)>40THEN210ELSELOCATE0,2
230 IFB$=""THEN300
240 FORE=1TOLEN(B$):C$=MID$(B$,E,1)
:IFC$=" "THENGOSUB310:FORR=1TOHA*10
:NEXTR,E
250 IFB$(ASC(C$))=""THENNEXTE:GOTO3
00
260 IFPEEK(63073!)>31THENPRINT
270 LOCATEN,M:M=M+1:IFM=12THENM=2:N
=N+10
280 PRINTC$;" ";:FORT=2TOLEN(B$(ASC
(C$))):FORR=1TOHA*5:NEXT:IFMID$(B$(
ASC(C$)),T,1)="0"THENPRINT".";:BEEP
:NEXTELSEPRINT"_";:BEEP:BEEP:BEEP:N
EXT
290 FORR=1TOHA*10:NEXTR,E
300 LOCATEX,Y:VPOKE0,32:VPOKE560,62
:RETURN
310 IFM=2THENRETURN
320 IFM=11THENN=N+10:M=2ELSEM=M+1
330 RETURN
```



# SVENSKA SIDAN

Denna gång har vi tänkt att gå igenom de nio olika registrerna i video processorn. Med dessa register kan du styra bla vilken skärm du vill ha, storlek på en sprite, förstoringsgrad av en sprite och en del andra saker som vi hade tänkt att gå igenom i denna sista grafikkurs.

Innan vi börjar vill jag påpeka för er som undrar att registerna kan du endast styra med OUT och IN. Inte med VPOKE och VPEEK. Orsaken till detta är att man redan kan styra detta med andra BASIC-kommandon som tex SCREEN.
Vi börjar först med en genomgång av registerna.

Register 0:

Detta register har inte så väligt många funktioner. Den enda viktiga är den som bit nummer 1 har. (Kom ihåg att när det gäller vilken bit och vilket register så börjar man alltid på noll och räknar uppåt. Så när det gäller bit nummer ett så menar man den andra biten.) Denna bit ska vi gå igenom under register 1.

Register 1:

Bit 0: Sprite förstoring. Om man matar in en etta blir spriterna dubbelt så stora. En nolla innebär följatkligen att spriten behåller sin normala storlek.

Bit 1: Sprite storlek. En etta är lika med en 16*16 sprite och en nolla en 8*8 sprite.

Med bit 3 och 4 samt bit 1 i register noll styr du inställningen av högupplösnings-, lågupplösnings- och textskärm enligt nedanstående tabell.

| | Bit 3 | Bit 4 | Bit 1 |
|---|---|---|---|
| SCREEN 0: | 0 | 1 | 0 |
| SCREEN 1: | 0 | 0 | 1 |
| SCREEN 2: | 1 | 0 | 0 |

Bit 5: Styr om man kan skicka en sk interrupt signal till video processorn eller inte. Ett innebär att man kan skicka en interrupt signal till videoprocessorn.

Bit 6: Sköter av och på stängning av skärmen. Dvs att du med denna bits hjälp kan släcka skärmen under tiden du ritar tex en bild. Ett tänder skärmen och 0 släcker den.

Bit 7: Med denna kan du välja om du vill ha 4k eller 16k bildminne. 0 = 4k och 1 = 16k. (Äntligen lite omväxling.)

Register 2: Denna innehåller bara ett tal med vars hjälp man kan räkna fram på vilken adress name tablen börjar på.

Register 3:

Samma som ovan fast denna gång gäller det colour table.

Register 4:

Pattern generatorn.

Register 5:

Sprite attribute table.

Register 6:

Sprite pattern generatorn.

Register 7:

Styr vilken bak- och förgrundsfärg du vill ha på skärmen. De fyra minst signifikanta bitarna kontrollerar bakgrundsfärgen och de fyra mest signifikanta bitarna förgrundsfärgen.

Register 8:

Bit 7: Denna bit sätts till ett då videoprocessorn har ritat ut en hel skärmbild.

Bit 6: Vid vissa tillfällen kan det hända att man har mer en fyra sprites i bredd på skärmen. Följden av detta har nog dom flesta råkat ut för. Nämligen att de spriter som har högst spriteareanummer demoleras på ett eller annat sätt. Då detta inträffar, dvs då det är fem eller mer i bredd, sätts denna bit.

Bit 5: Denna bit sätts till ett då två spriter kolliderat.

Bit 0-4: Talar om vilket spriteareanummer den femte spriten har då fem aller fler sprites är på en och samma linje på skärmen.

Så var det slut på denna genomgång av de nio registerna och därmed också slut på vår grafikskola.

Innan jag slutar ska jag berätta hur man skriver till ett register.

Studera följande exempel:

```
10 OUT &H81,&HF1
20 OUT &H81,(7 OR &H80)
```

Denna lilla rutin gör så att bokstäverna blir vita på en svart bakgrund. Notera att i detta fall kommer informationen före adressen samt att talet och adressen matas ut på samma port. Notera också &H80 som talar om att man vill skriva till ett register.

Denna gång har jag Magnus fått skriva eftersom Joakim gör sin värnplikt.
Även om detta blev ett hastverk så hoppas jag att ni kan få ut någon information ur ovanstående.
Tack för den fär gången och må era ovänner försöka göra ett program på TI30. (En miniräknare utan programmeringsmöjligheter.)

# SFG PLAY AF LARS HANSEN

```
1 'PROGRAM  :SFG PLAY
2 'FORMAL :SPILLE YK FRA BASIC
3 'PROGRAMØR:LARS HANSEN
4 '
5 'DENNE PROGRAMDEL LAVER DEN
6 'NØDVENDIGE MASKINKODE FIL
7 '
10 DATA F3,DB,A8,47,E6,C,7,7,4F,78,
E6,CF,B1,32,EB,DA,DB,A8,32,EC,DA,E6
,C,1F,1F,4F,6,0,21,C1,FC,9,7E
20 DATA B7,28,D,21,C5,FC,9,7E,E6,C,
F6,80,B1,4F,B1,4F,3A,EC,DA,5F,E,0,6
,0,21,C5,FC,9,56,21,C1,FC
30 DATA 9,6,4,7E,B7,28,12,6,0,79,F,
F,AB,E6,C0,AB,D3,A8,7A,E6,FC,B0,32,
FF,FF,7B,E6,FC,B1,D3,A8,C5
40 DATA D5,CD,8F,DA,D1,C1,28,36,4,7
8,FE,4,38,DB,20,10,79,F,F,AB,E6,C0,
AB,D3,A8,7A,32,FF,FF,7B,D3,A8
50 DATA C,79,FE,4,38,B0,21,C9,DA,CD
,DC,DA,18,FE,21,C3,DA,11,80,0,6,6,1
A,BE,C0,23,13,10,F9,C9,DB,A8
60 DATA E6,3,32,ED,DA,CD,FA,DA,3E,E
1,32,C5,FF,3E,C9,32,C6,FF,21,75,F9,
11,76,F9,1,7F,1,36,0,ED,B0,C3
70 DATA 0,DB,4D,43,48,46,4D,30,46,4
D,20,55,6E,69,74,20,6E,6F,74,20,66,
6F,75,6E,64,21,24,CD,FA,DA,7E,FE
80 DATA 24,C8,E5,CD,A2,0,E1,23,18,F
4,0,0,0,F3,3A,EC,DA,47,3A,ED,DA,B0,
D3,A8,C9,3A,EC,DA,D3,A8,C9,CD
90 DATA EE,DA,3E,C9,32,9F,FD,11,0,D
2,CD,A8,0,AF,32,32,DC,21,7,0,22,33,
DC,CD,95,DB,3E,FF,32,32,DC,32
100 DATA 30,DC,F3,3E,0,11,3,0,CD,99
,0,3E,1,CD,96,0,3E,B,6,0,CD,9C,0,F3
,3E,14,32,F0,3F,AF,32,F1
110 DATA 3F,3E,33,32,F1,3F,3E,D,1,0
,0,CD,9C,0,3E,C9,32,9A,FD,21,B,DC,2
2,A0,FD,3E,C3,32,9F,FD,CD,FA
120 DATA DA,FB,C9,3E,0,6,1,11,80,D0
,CD,9C,0,3E,A,6,1,11,80,81,CD,9C,0,
3E,15,1,5,1,CD,9C,0,3E
130 DATA 14,6,1,CD,9C,0,3E,13,1,FF,
1,CD,9C,0,3E,FF,32,31,DC,C9,3A,32,D
C,A7,20,A,3E,0,6,0,11,0
140 DATA D0,CD,9C,0,3E,A,6,0,11,80,
80,CD,9C,0,3A,32,DC,A7,20,9,3E,15,E
D,4B,33,DC,CD,9C,0,3E,14,6
150 DATA 0,CD,9C,0,3E,13,1,FF,0,CD,
9C,0,CD,64,DB,C3,EF,DB,3E,0,1,0,81,
11,0,80,CD,96,0,3E,9,1
```

# **** SFG PLAY * NLQ FRONTER ****

```
160 DATA 0,1,11,0,0,CD,9C,0,3E,FF,3
2,30,DC,C9,3E,0,1,0,80,11,0,80,CD,9
6,0,3E,9,1,0,0,11,0
170 DATA 0,CD,9C,0,3E,FF,32,30,DC,C
9,F3,DB,A8,32,2F,DC,CD,EE,DA,3A,30,
DC,A7,CC,95,DB,3E,0,11,1,0,CD
180 DATA 99,0,3E,1,CD,96,0,F3,3A,2F
,DC,D3,A8,C9,0,0,0,FF,7,0,D
1000 'LIGGER MASKINKODEN På PLADS
1010 FORA=&HDA00TO&HDC35:READX$
1020 POKEA,VAL("&H"+X$):NEXT
1030 '
1040 'GEMMER MASKINKODEN SOM BINÆR
FIL
1050 BSAVE"SFG.BIN",&HDA00,&HDC35
```

```
10 '*************************
20 '*                       *
30 '*  SFG PLAY BY GENIUS   *
40 '*   - LARS  HANSEN -    *
50 '*                       *
60 '*  SPIL DIT YK KEYBOARD *
70 '*  DIREKTE FRA BASIC    *
80 '*                       *
81 '*  BRAGT AF JOHNNY B    *
82 '*    SYNTAXEN 1988      *
83 '*                       *
90 '*************************
100 '
110 IFPEEK(&HDA00)<>&HF3THENCLEAR20
0,&HD000:BLOAD"SFG.BIN",R
120 WIDTH40:CLS:PRINT"        SFGPLA
Y"
130 PRINT:PRINT"1) Load voicebank"
140 PRINT:PRINT"2) Vælg internal vo
ice"
150 PRINT:PRINT"3) Vælg loadet voic
e
160 A$=INPUT$(1):ONVAL(A$)GOSUB180,
220,270
170 GOTO120
180 PRINT"Indsæt voicebankdiskette"
;:A$=INPUT$(1)
190 PRINT:FILES"*.vog":PRINT:INPUT"
Filnavn";FI$
200 BLOADFI$,&HC000
210 RETURN
220 INPUT"Internal voice";A
230 POKE&HDC33,A-1:POKE&HDC34,0:'SÆ
T
240 POKE&HDC32,0:'INTERNAL VOICE
250 POKE&HDC30,0:'SKIFT (OVER INTER
RUPT)
260 RETURN
270 INPUT"Voicebankvoice";A
280 AD%=&HD010:FORB%=(&HC020+(A-1)*
64)TO(&HC020+(A-1)*64+63):POKEAD%,P
EEK(B%):AD%=AD%+1:NEXT
290 POKE&HDC32,255:'Loadet voice
300 POKE&HDC30,0:'SKIFT VOICE
310 RETURN
```

DENNE ANDEN DEL BRUGER Så
MASKINKODE FILEN DU LAVEDE
I PROGRAM DEL 1
GODT LARS DU KAN BARE DET DER

HEJ FRA JOHNNY

M2 Diamant Florence Gothik16
dern16 Norma Opal Rubin12
shadow2 Script16 Standar

Plakat 1 Plakat 2

## OVERSIGT OVER NLQ FRONTER

Dette er A:BOLD F01 Æ
Dette er A:BRD F02 Æ
Dette er A:BUBBLES F03 Æ
Dette er A:BRDWAYE F04 Æ
DETTE ER A:CAPS F05 Æ
Dette er A:CIRCUS F06 Æ
Dette er A:CURVY F07 Æ
Dette er A:COMPTS F08 Æ
Dette er A:DIS F09 Æ
Dette er A:DROPSH F10 Æ
Dette er A:FACE F11 Æ
Dette er A:FUTURA F12 Æ
Dette er A:GLOWORM F13 Æ
Dette er A:GOTHIC F14 Æ
Dette er A:GREYFUT F15 Æ
Φεττε εΘ ∇^ΛΘ≅∂→↔ ≤16 √
Dette er A:HAND F17 Æ
Dette er A:HOLOFUT F18 Æ
Dette er A:ICE F19 Æ
Dette er A:INV F20 Æ
Dette er A:ITALICP F21 Æ
Dette er A:MECCANO F22 Æ
Dette er A:OUTLINE F23 Æ
Дeттe eD A:PYCC Ф24 [

****** NLQ FRONTER * ROMER TAL SVI ******

| | | |
|---|---|---|
| Dette er A:SCRIPT | F25 | Æ |
| Dette er A:SHADOW | F28 | Æ |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Dette er A:SOLOUT | F28 | Æ |
| Dette er A:SQUARE | F29 | Æ |
| Dette er A:STD | F30 | Æ |
| Dette er A:STDL | F31 | Æ |
| Dette er A:STDBBC | F32 | Æ |
| Dette er A:THEATRE | F33 | Æ |
| Dette er A:WESTERN | F34 | Æ |
| Dette er A:WIRE | F35 | Æ |
| Dette er A:BOLD1 | F36 | Æ |
| Dette er A:BOOKTYP | F37 | [ |
| Dette er A:BRDWAY | F38 | Æ |
| Dette er A:BRDWAYS | F39 | Æ |
| Dette er A:CENTURY | F40 | Æ |
| Dette er A:COMPBLD | F41 | Æ |
| Dette er A:COMPBLK | F42 | [ |
| Dette er A:COURIER | F43 | Æ |
| Dette er A:GOTHIC1 | F44 | Æ |
| Dette er A:HITECH | F45 | Æ |
| Dette er A:HOLLOW | F46 | Æ |
| Dette er A:ISONORM | F47 | Æ |
| Dette er A:ITALICC | F48 | Æ |
| Dette er A:ITALICE | F49 | Æ |
| Dette er A:ITALICQ | F50 | [ |
| Dette er A:ITALICS | F51 | Æ |
| Dette er A:OLDENG | F52 | Æ |
| Dette er A:OUTLIN1 | F53 | Æ |
| Dette er A:PICA | F54 | Æ |
| Dette er A:RNDHAND | F55 | Æ |
| Dette er A:ROCKSTD | F56 | Æ |
| Dette er A:SQUAREC | F57 | Æ |
| Dette er A:SQUAREE | F58 | Æ |
| Dette er A:SQUAREP | F59 | Æ |
| Dette er A:SQUARES | F60 | Æ |
| Dette er A:STDTEST | F61 | Æ |
| Dette er A:STDTYPE | F62 | [ |
| Dette er A:STDC | F63 | Æ |
| Dette er A:STDE | F64 | Æ |
| Dette er A:STDS | F65 | Æ |
| Dette er A:TALL | F66 | Æ |
| Dette er A:WEST1 | F67 | Æ |

**Hvis du har en Star printer og Disk Stations kan alle disse skrifter i NLQ blive dine INCL Spooler på 32 K for kun Kr 200,-**

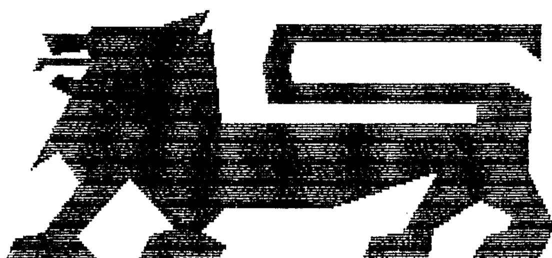
**Kontakt**
**Lars Hansen**
**Stationsvej 6**
**3390 Hundested**

**eller Johnny B Musik**

# ROMER TAL SVI

```
10 '     ***********************
20 '     *                     *
30 '     *   R o m e r - t a l *
40 '     *                     *
50 '     ***********************
60 '
70 '
80 '
90 ONSTOPGOSUB590:STOPON
100 SCREEN,0:LOCATE,,0:PRINT:PRINTTAB(3)"Tryk Caps-Lock"
110 A=PEEK(&HFE38)
120 IF A=32 THEN 140ELSE110
130 '
140 Z$=SPACE$(5):SCREEN 1:COLOR 4,1,1:CLS:LOCATE 60,20:PRINT Z$"Romertal":LOCATE 36,60:COLOR 13:PRINT Z$"For SVI CCCXXVIII":COLOR 14
150 LOCATE 24,130:PRINT Z$"BY CLAUS B. 25-08-1988"
160 A$="V10T25503DD#E04CC03E04CC03E04CCC
170 B$="04CDD#ECDEE03B04DDCCC
180 C$="03AGF#AA04CEDC03A04DDDD
190 D$="04CDD#ECDEE
200 PLAY A$:PLAY B$:PLAY A$:PLAY C$:PLAY A$:PLAY B$:PLAY D$:PLAY D$:PLAY B$
210 FOR I=0 TO &HBB8:NEXT I
220 SCREEN 0:LOCATE,,0:WIDTH 39:SCREEN,0:CLICKOFF:COLOR 5,1
230 LOCATE 3,5:INPUT"Indtast et romertal";A$
240 IF A$=""GOTO230
250 FOR I=1 TO LEN(A$)
260 H$=MID$(A$,I,1)
270 IF H$="M" OR H$="D" OR H$="C" OR H$="L" OR H$="X" OR H$="V" OR H$="I" THEN 290
280 CLS:GOTO 230
290 NEXT
300 A$="-"+A$
310 FOR A=2 TO LEN(A$)
320 B$=MID$(A$,A,1)
330 O=0
340 IF B$="M"THEN V=1000
350 IF B$="D"THEN V=500
360 IF B$="C"THEN V=100
370 IF B$="L"THEN V=50
380 IF B$="V"THEN V=5
390 IF B$="I"THEN V=1
400 IF B$="X"THEN V=10
410 IF O=1 GOTO 450
420 B$=MID$(A$,A-1,1)
430 IF B$=CHR$(32) THEN V=0
440 B=V:O=1:GOTO 340
450 IF B>V THEN T=T+B-(V*2):GOTO 470
460 T=B+T
470 '
480 NEXT:CLS:A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
490 LOCATE 5,1:PRINT "Romertal: "A$
500 LOCATE 5,3:PRINT "Decimal  :"T
510 LOCATE 5,5:PRINT "Hex      : "HEX$(T)
```

```
520 LOCATE 5,7:PRINT "bin       : "BI
N$(T)
530 LOCATE 5,9:PRINT "okt       : "OC
T$(T)
540 PLAY"V9T255S9M820103AABBAADD"
550 FOR I=0 TO 1500:NEXT
560 LOCATE 14,12:PRINT "Tryk <ENTER
>"
570 A$=INPUT$(1)
580 IF A$=CHR$(&HD) THEN CLS:T=0:GO
TO 230 ELSE 570
590 '
600 SCREEN0,1:LOCATE,,1
610 COLOR 15,4,5:PLAY"t255s13m450ag
agabbb":DEFUSR=89:A=USR(0)
620 POKE&HFA02,1
630 END
```



# AUTOLOADER TIL MSX II

*DENNE AUTOLOADER ER FRA JAPAN JEG HABER AT DU KAN FA FORNØJELSE AF DEN PA DIN MSX 2 MASKINE HEJ*

```
10 ' *********************
20 ' *    AUTOLOADER      *
30 ' *       MSX 2        *
40 ' *    FRA JAPAN       *
50 ' *                    *
60 ' * MED BLINK OG DET   *
70 ' *    DER GYLLE!!!    *
80 ' *  FROM ME TO YOU    *
90 ' *                    *
100 '*   JOHNNY B MUSIK   *
110 '*    SYNTAXEN  88    *
120 '*********************
130 '
140 'INIT
150 CLEAR 1500,&HC300:SCREEN0:WIDTH
 80:CLS
160 KEY OFF:DEFINT A-Z
170 DEF FNC$(F$)=LEFT$(F$+SPACE$(12
),12)
180 DIM NA$(115),ST(115)
190 FOR V=&H800 TO &HA3F:VPOKE V,0:
NEXT:' blink table clear
200 VDP(14)=&H11:VDP(13)=&H81:' set
 blink
210 RESTORE 250
220 FOR N=0 TO 5
230 READ B1(N),D1(N),B2(N),D2(N)
240 NEXT
250 DATA 0,&hFF,1,&HF0,1,&H07,3,&H8
0,3,&H3F,4,&hFC
260 DATA 4,&H01,6,&HE0,6,&H0F,7,&HF
F,8,&H7F,9,&HF8
270 XX=0:YY=2:X9=0:Y9=2:LOCATE,,0
280 GOSUB 1090:' set command
290 ' main
300 CLS
310 LOCATE 0,0:PRINT">> LOADER for
MSX 2   ver 1.1 <<"
320 LOCATE 0,Y+1:PRINT"+";STRING$(7
8,"-");"+"
330 LOCATE 0,21:PRINT"<< Wait a mom
ent >>"
340 LOCATE 0,22:PRINT"<ESC> to End
   <RETURN> to Execute"
350 ' set DMA address
360 V1=&HC5:V2=&H0:FC=&H1A:'   DMA=
&HC500
370 GOSUB 1270:A=USR(0)
380 ' read file name 1
390 POKE &HC300,ASC("A")-&H40:POKE
&HC30C,0
400 RESTORE 440
410 FOR I= &HC301 TO &HC30B
420 READ D$:POKE I,ASC(D$)
430 NEXT I
440 DATA "?","?","?","?","?","?","?
","?"
450 DATA "B","A","S"
460 V1=&HC3:V2=&H0:FC=&H11
470 GOSUB 1270:A=USR(0)
480 IF PEEK(&HC430)=&HFF THEN PRINT
"No Files !!":LOCATE,,0:VDP(14)=0:E
ND
490 NN=0:NA$=""
500 FOR I=&HC501 TO &HC50B
```

# **** AUTOLOADER MSX II ****

```
510 NA$=NA$+CHR$(PEEK(I))
520 NEXT
530 IF MID$(NA$,9,3)<>"   " THEN NA
$=LEFT$(NA$,8)+"."+RIGHT$(NA$,3)
540 NA$(NN)=NA$:ST(NN)=1:NN=NN+1
550 ' read file name 2
560 FC=&H12
570 GOSUB 1270:A=USR(0)
580 IF PEEK(&HC430)=&HFF THEN GOTO
660
590 NA$=""
600 FOR I=&HC501 TO &HC50B
610 NA$=NA$+CHR$(PEEK(I))
620 NEXT
630 IF MID$(NA$,9,3)<>"   " THEN NA
$=LEFT$(NA$,8)+"."+RIGHT$(NA$,3)
640 NA$(NN)=NA$:ST(NN)=1:NN=NN+1
650 GOTO 550
660 ' main
670 X=0:Y=2:GOSUB 1040:GOSUB 990
680 FOR I=0 TO NN-1
690 LOCATE X,Y:PRINTNA$(I):C=Y
700 X=X+13:IF X>65 THEN X=0:Y=Y+1
710 NEXT I
720 LOCATE 0,C+1:PRINT"+";STRING$(7
8,"-");"+"
730 LOCATE 0,21:PRINT STRING$(30,"
")
740 K$=INKEY$
750 NN=(YY-2)*6+XX
760 IF K$=CHR$(28) THEN X=1:Y=0:GOT
O 830
770 IF K$=CHR$(29) THEN X=-1:Y=0:GO
TO 830
780 IF K$=CHR$(30) THEN X=0:Y=-1:GO
TO 830
790 IF K$=CHR$(31) THEN X=0:Y=1:GOT
O 830
800 IF K$=CHR$(27) THEN LOCATE,,0:V
DP(14)=0:CLS:END
810 IF K$=CHR$(13) THEN GOTO 910
820 GOTO 740
830 '
840 X9=XX:Y9=YY:XX=XX+X:YY=YY+Y:X=0
:Y=0
850 IF XX<0 THEN XX=5:YY=YY-1
860 IF XX>5 THEN XX=0:YY=YY+1
870 IF YY<2 THEN YY=C
880 IF YY>C THEN YY=2
890 GOSUB 1040:GOSUB 990
900 GOTO 740
910 ' run
920 NN=(YY-2)*6+XX:BEEP
930 IF ST(NN)<>1 THEN GOTO 740
940 F$=NA$(NN):VDP(14)=&HF0
950 LOCATE 40,0,0:PRINT"RUN < ";F$;
" >"
960 FOR A=0 TO 1000:NEXT
970 VDP(14)=0:CLS:RUN SS$+F$
980 END
990 ' blink on
1000 DD=VPEEK(&H800+YY*10+B1(XX)):V
POKE &H800+YY*10+B1(XX),D1(XX) OR D
D
1010 DD=VPEEK(&H800+YY*10+B2(XX)):V
POKE &H800+YY*10+B2(XX),D2(XX) OR D
D
1020 IF XX=1 OR XX=3 THEN VPOKE &H8
00+YY*10+B1(XX)+1,&HFF
1030 RETURN
1040 ' blink off
1050 DD=VPEEK(&H800+Y9*10+B1(X9)):V
POKE &H800+Y9*10+B1(X9),NOT (D1(X9)
) AND DD
1060 DD=VPEEK(&H800+Y9*10+B2(X9)):V
POKE &H800+Y9*10+B2(X9),NOT (D2(X9)
) AND DD
1070 IF X9=1 OR X9=3 THEN VPOKE &H8
00+Y9*10+B1(X9)+1,&H0
1080 RETURN
1090 ' system call
1100 RESTORE 1150
1110 FOR I=0 TO 30
1120 READ N
1130 POKE &HC400+I,N
1140 NEXT
1150 DATA &h11,&h00,&h00
1160 DATA &h0E,&h00
1170 DATA &hCD,&h7D,&hF3
1180 DATA &h32,&h30,&hC4      :' LD(
C430h),A
1190 DATA &hED,&h43,&h31,&hC4:' LD(
C431h),BC
1200 DATA &hED,&h53,&h33,&hC4:' LD(
C433H),DE
1210 DATA &h22,&h35,&hc4      :' LD(
C435H),HL
1220 DATA &hDD,&h22,&h37,&hC4:' LD(
C437H),IX
1230 DATA &hFD,&h22,&h39,&hC4:' LD(
D$39H),IY
1240 DATA &hC9
1250 DEFUSR=&HC400
1260 RETURN
1270 ' set work
1280 POKE &HC402,V1
1290 POKE &HC401,V2
1300 POKE &HC404,FC
1310 RETURN
1320 ' bottom
```

****** LØST & FAST MED JOHNNY ******

*LØST OG FAST MED JOHNNY B GOOD*
***********************************

*YAMAHA har i sommer lanceret en ny Musik Computer som er blevet præsenteret for offentligheden i USA Computeren hedder C1 og er en MS DOS Compatible IBM Standard.*
*Hoved CPU er en (80286) chip med variable takt freq og bliver understøttet med en chip (DMA Controller) til Ramstyring.*
*Indbygget er en LC Skærm med opløsningen 649 * 400 punkter.*
*Tastaturet arbejder både med alm IBM tegnsæt samt specielle Musikalske tegn, til Musisk anvendelse er endvidere to skyde potmetre som kan styre forskellige ting såsom Tempo, Volume, Pitchbend etc.*
*Af ydre tilslutninger forefindes Monitor tilslutning ,CRT tilslutning Parallel printerport, + 2 Serielle rs-232 tilslutninger såvel som Midi 2 * Midi In, 1 * Midi Through, og 8 * Midi Out + styresystemet SMPTE In/Out.*
*Prisen for denne tingest bliver desværre nok skyhøj hvis jeg ellers kender YAMAHA ret.*

*Alle numre fra Composer II og Midi Recorder kan uden videre indlæses i TWENTY-FOUR fra Steinberg et program til Atari Computeren, Fantastisk.*

*Hvis nogen er interesseret kan jeg levere en tegning til Midi Out direkte fra Joystick Porten, den er simpel at bygge, det dyreste er faktisk stikkene og i materialet står et sådan Interface i ca Kr 40,- endvidere har jeg et program fra Japan der kan sende Data ud via dette stik til dit Midi Instrument, eller Computer nr 2, Der behøves INTET SFG modul det kan klares af enhver MSX med en joystick port, Interesserede kan sende mig en frankeret Svarkuvert vedlagt en formatteret disk og du er på vej.*

*Dette fører naturligvis videre idet en god ven af mig Per i Åbenrå er ved at bygge mig et Midi In/Out interface til Joystick porten, det er faktisk færdigt blot mangler han nogle Opto Koplere som er svære at skaffe, Når den er færdigt vil I få et Tilbud på et sådant device og det bliver ikke dyrt.*

*Lars vil naturligvis også få et sådant Interface og han har lovet at udvide Midi Io eller tilpasse det så det kan køre med dette Interface, det betyder at i alle kan komme til at køre Midi uden at investere i et SFG Modul og det lyder jo spændende, foruden at køre med Midi Instrumenter kan Midi Io også overføre program Data Basic og Maskinkode fra en computer til en anden og det er jo smart hvis man har 2 Computere og kun 1 diskstation.*

*Lars tilbyder nu at du GRATIS kan få en version af MIDI IO på prøve, foreløbig kun relevant for SFG brugere, der medfølger små demoprogrammer i Basic som demonstrerer hvad Midi Io kan, Den mindste version af Midi Io kan køre på Yamaha CX5M uden Ramudvidelse, så er du interesseret kan du blot sende en frankeret svarkuvert vedlagt Disk/Bånd til mig og du er i gang.*
*Hvis det er sagen for dig kan du så blive reg, bruger det koster kr 200,- dette giver dig adgang til Midi Io bib som indeholder Basic programmeringer til Midi Io, et stort Manual over Midi Io som er en række Call Kommandoer ligesom Makro + den sidste nye opdatering af Midi Io, du får derefter besked om hver opdatering og oversigt over Midi Io Bib tilføjelser og ved at sende en Disk + Porto er opdatering GRATIS.*
*Den sidste version af Midi Io er version nr. 3.0 og det er det største MC program Lars endnu har skrevet ca 5.5 K alene Gen filen fylder over 50 K så der ligger et stort arbejde bag dette program.*

# **** LØST & FAST MED JOHNNY ****

*Dette tilbud kommer også til at gælde når det nye Interface bliver færdigt og Lars får tilpasset Midi Io dertil.*
*Hvad er Midi Io. Jo det er et program der udvider Basic med en række Call Kommandoer således at du kan modtage data via Midi In direkte til Ram eller sende Data via Midi Out direkte fra Ram. Version 3 har endvidere Memory styring til MSX 2 dvs Ram der kan lægges Data i bliver udvidet på min Sony F.eks har jeg Midi Ram på over 190 K.*

*Ang S Ram kredse så kan jeg fortælle at lige syd for grænsen koster en 32 K kreds DM 20,- dette gør det jo billigere hvis man vil bygge en 64K Ramudvidelse. Per Åbenrå vil godt bygge nogle hvis I er interesseret.*
*Så derfor kontakt mig desangående idet der skal være nogle stykker for at det kan betale sig idet et Foto print er ret dyrt at få lavet.*

*Den tyske Expert klub synger på sidste vers, der kommer 1 blad mere og så er det slut.*

*Jeg venter i øjeblikket på et nyt bånd fra Runi Dam færøerne og det bliver spændende at høre hvad han har fået bikset sammen denne gang, Runi er medejer af et lille firma på Færøerne som udlejer Instrumenter til Optrædende som gæster Færøerne for at give Koncert, dette giver jo Runi adgang til en masse lækre instrumenter.*

*Hvis nogen er interesseret i at købe nye instrumenter til billige priser så har jeg en adresse og et Tlf nr. i Sønderjylland.*
*Vedkommende kan skaffe hjem fra Tyskland (Privatimport i dit navn) du kan på alle Instrumenter spare en del, tit over 30 % i forhold til den Danske pris og det er fuldt lovligt du betaler Dansk Moms og der er fuld Garanti på Instrumenterne.*
*Jeg har selv købt et af de nye Yamaha HX Orgler og sparet over 40.000 kr.*

*Jeg har fornylig fået kontakt med en Japansk fyr og håber at der kommer nogle spændende ting hjem, forhåbentligt også noget du kan få glæde af, som alle ved er Japan jo et MSX Slaraffen Land.*

*Så vidt jeg ved har Knud Eskildsen Esbjerg stadig SFG Moduler både 01 og 05 på lager.*
*Fimaet har tlf 05 123022*

*Hvis du mangler et Yamaha program der ikke kan skaffes mere, så vil jeg godt hjælpe dig med en disk version, Det finder jeg naturligt da Yamaha er fuldkommen ligeglade med os MSX folk, Men betingelsen er naturligvis at det Originale Cartridge ikke mere kan skaffes.*

*Ok disse var ordene kan I hygge Jer til vi næste gang mødes i min spalte.*

*Med venlig hilsen fra det Jydske*

*Johnny B Musik*
*Lindevænget 237*
*8600 Silkeborg*
*tlf. 06 826698*

*OBS skulle Jeres vej falde forbi så slå på telefonen, jeg har altid en kop kaffe på kanden og meget af interesse at vise frem.*



*** BINGO SVI * KASSETTE OMSLAG TIL SVI ****

# BINGO SVI

```
100 POKE &HFE38,32:POKE &HFA02,0:PO
KE &HFA05,0
110 COLOR 13,1,1:SCREEN 1:PSET (30,
30),15:DRAW"r195d131l195u131":PAINT
(31,31),15:A$=SPACE$(9)
120 FOR I=0 TO 3:PRINT:PRINT:NEXT
130 GOSUB 860
140 PRINT A$"████ █ █  █ ███  █
██
150 GOSUB 860
160 PRINT A$"█  █  ██ █ █   █
█
170 GOSUB 860
180 PRINT A$"████ █ █ █ █ █ ███ █
█
190 GOSUB 860
200 PRINT A$"█  █ █ █ ██ █ █ █
█
210 GOSUB 860
220 PRINT A$"████ █ █  █ ██   █
██
230 GOSUB 860
240 COLOR 8
250 GOSUB 860
260 PRINT
270 PRINT A$" █████████████████████
██
280 GOSUB 860
290 COLOR 9
300 PRINT
310 PRINT A$"  ███████████████████
█
320 GOSUB860
330 COLOR 10
340 PRINT
350 PRINT A$"   ██████████████████
360 GOSUB860
370 LOCATE 60,180:COLOR 12:PRINT"Pr
ess enter to continue
380 GOSUB860
390 SOUND 8,0
400 E$=INKEY$:IF E$=""THEN 400
410 IF E$<>CHR$(&HD) THEN BEEP:GOTO
 370
420 CLS:PRINT
430 ' Bingo Numbers
440 N$=""
450 PRINT A$"Bingo Numbers":PRINT
460 GOSUB 870
470 PRINT A$"How Many Numbers are t
here:";
480 SOUND8,0
490 E$=INPUT$(1)
500 IF E$=CHR$(13) THEN GOTO 560
510 IF E$>"9" OR E$<"0" THEN BEEP:G
OTO 490
520 H$=H$+E$
530 PRINT E$;
540 IF LEN(H$)>1 THEN GOTO 560
550 GOTO 490
560 ' The Program
570 '
580 E=VAL(H$)
590 DIM A(E)
600 CLS
610 G=0
620 LOCATE 0,0:IF G=E THEN GOTO 740
630 PRINT A$"Press a key for next n
umber"
640 SOUND 8,0
650 E$=INPUT$(1):CLS
660 G=G+1
670 X=INT(RND(-TIME)*E+1)
680 IF A(X)=1 THEN 670
690 A(X)=1
700 BEEP
710 LOCATE 0,24:PRINT A$"Round nr."
G
720 LOCATE 0,40:PRINT A$"The last n
umber:"X
730 PRINT:GOTO 620
740 FOR K=0 TO 6:PRINT:GOSUB 870:NE
XT
750 PRINT A$"Press    To":GOSUB 870
760 PRINT:PRINT A$" Esc     Stop":GO
SUB 870
770 PRINT:PRINT A$"Enter    Run":SO
UND 8,0
780 E$=INPUT$(1)
790 IF E$=CHR$(27) GOTO 820
800 IF E$=CHR$(13) THEN RUN
810 BEEP:GOTO 780
820 COLOR 15,4,5:SCREEN 0,1:PLAY"t2
55s13m450abababaddd"
830 POKE &HFE38,0:POKE &HFA02,1:POK
E &HFA05,255
840 DEFUSR=89:A=USR(0)
850 END
860 VR=VR+1:BV=BV+.5+RND(-TIME)
870 SOUND 0,132+ABS(VR+BV-RND(-TIME
))
880 SOUND 7,62:SOUND 8,10:RETURN
```

# KASSETTE OMSLAG TIL SVI

```
10 CLEAR1000
20 COLOR1,7:SCREEN0,0 :LOCATE,,0:GO
TO40
30 LOCATEX,Y:PRINTT$:RETURN
40 X=8:Y=6:T$="* * * * * * * * * *
* * *"
50 GOSUB 30
60 Y=7:T$="*
*"
70 GOSUB 30
80 Y=8:T$="*  PRINTER PROGRAM TIL
*"
90 GOSUB 30
100 Y=9:T$="*
 *"
110 GOSUB 30
120 Y=10:T$="*    KASSETTE-OMSLAG
 *"
130 GOSUB 30
140 Y=11:T$="*
 *"
150 GOSUB 30
```

# **** KASSETTE OMSLAG TIL SVI ****

```
160 Y=12:T$="¥    SKREVET TIL SVI
  ¥"
170 GOSUB 30
180 Y=13:T$="¥
  ¥"
190 GOSUB 30
200 Y=14:T$="¥      AF LARS OLSEN
  ¥"
210 GOSUB 30
220 Y=15:T$="¥
  ¥"
230 GOSUB 30
240 Y=16:T$="¥ ¥ ¥ ¥ ¥ ¥ ¥ ¥ ¥ ¥ ¥
¥ ¥"
250 GOSUB 30
260 FORY=1TO1000:NEXT
270 REM PRINTER SETOP
275 Q$=CHR$(42)
280 X$=CHR$(16)
290 D$=CHR$(14)
300 S$=CHR$(15)
310 L$="- - - - - - - - - - - - - - -
 - - - - "
320 REM INDTAST TEXT FOR RYG
330 :
340 CLS
350 LOCATE8,11,1:INPUT"INDTAST BAAN
D NR.";N$
360 IF VAL (N$) > 99 OR VAL (N$) <
1 THEN LOCATE8,11:PRINT"
               ":GOTO350
370 IF LEN(N$)>1THENN$(1)=LEFT$(N$,
1):N$(2)=RIGHT$(N$)
380 IF LEN(N$)=1THENN$(1)=N$:N$(2)=
" "
390 LOCATE 4,20,0:PRINT"OK TAST "CH
R$(27)"p""ENTER"CHR$(27)"q"" / NYT
NR. TAST "CHR$(27)"p""N"CHR$(27)"q"
400 A$=INKEY$:IFA$=""THEN400
410 IF ASC(A$)=13THEN440
420 IFA$="N"THENLOCATE26,20:PRINT"
        ":GOTO340
430 GOTO400
440 CLS
450 LOCATE 9,9:PRINT"TESKT TIL KASS
ETTENS RYG"
460 LOCATE11,11:PRINT"MAX. 13 KARAK
TERER"
470 LOCATE9,15,1:INPUT P$
480 IFLEN(P$)>13THENLOCATE11,15:PRI
NTSTRING$(LEN(P$),32):P$="":GOTO470
490 IFP$=""THENP$="SPECTRAVIDEO":LO
CATE11,15:PRINTP$
500 LOCATE 4,20,0:PRINT"OK TAST "CH
R$(27)"p""ENTER"CHR$(27)"q"" / NYT
NR. TAST "CHR$(27)"p""N"CHR$(27)"q"
510 A$=INKEY$:IFA$=""THEN510
520 IF ASC(A$)=13THEN550
530 IFA$="N"THENP$="":GOTO440
540 GOTO510
550 DIMP$(13),A$(40)
560 K=13-LEN(P$)
570 FORA=LEN(P$)+KTOK+1STEP-1
580 P$(A)=MID$(P$,(A-K),1)
590 NEXT
600 FORA=KTO1STEP-1
610 P$(A)="¥"
620 NEXT
630 P$(K)=""
631 CLS:LOCATE8,8:PRINT"TEKSTEN MAA
 HOJST VAERE"
632 LOCATE8,10:PRINT"20 KAREKTERER
IALT MED"
633 LOCATE8,12:PRINT"TAELLER NUMRE
"
634 LOCATE8,15:PRINT"SIDSTE KAREKTE
R ER MAERKET":LOCATE8,17:PRINT"MED
EN PIL I OVERSKRIFTEN"
635 FORY=1TO2000:NEXT
640 :
650 REM INDTAST TEKST (LIN)
660 A=1:GOSUB 1170
680 LOCATE,,1
690 FORA=1TO40
700 IFA>20THENB=A-20:ELSEB=A
710 LOCATE12,B:INPUTA$(A)
715 IFLEN(A$(A))>20THENGOSUB2000
720 IFA=20ORA=40THENGOSUB735:GOSUB1
170
730 NEXT
735 LOCATE1,22:IFA=20THENPRINT"TAST
 NR. FOR RETTELSE/"CHR$(27)"p""¥"CH
R$(27)"q"" FOR FLERE   ":ELSEPRINT"
TAST NR. FOR RETTELSE/"CHR$(27)"p""
¥"CHR$(27)"q""FOR UDSKRIFT"
740 LOCATE1,21,1:F$="":INPUTF$
750 IFF$="¥"ANDA=20THENRETURN
760 IFF$="¥"ANDA=40THEN830
770 IFVAL(F$)<1ORVAL(F$)>40THENLOCA
TE2,21:PRINT"                  ":F$=""
:GOTO740
780 IFVAL(F$)<A-19ORVAL(F$)>ATHEN81
0
790 IF VAL(F$)>20THENX=VAL(F$)-20:E
LSEX=VAL(F$)
800 LOCATE12,X:A$(VAL(F$))="":INPUT
A$(VAL(F$))
810 LOCATE2,21:PRINT"
         "
820 GOTO740
830 REM PRINTEER UDSKRIFT
840 LOCATE,,0
```

# **** KASSETTE OMSLAG TIL SVI ****

```
850 LPRINTL$;L$
860 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;X$"17
";Q$;X$"43";Q$;X$"66";Q$
870 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14N";S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(1);X$"
43";Q$;X$"46";A$(21);X$"66";Q$
880 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14R";S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(2);X$"
43";Q$;X$"46";A$(22);X$"66";Q$
890 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;X$"17
";Q$;X$"20";A$(3);X$"43";Q$;X$"46";
A$(23);X$"66";Q$
900 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14";N$(1);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(4
);X$"43";Q$;
910 LPRINTX$"46";A$(24);X$"66";Q$
920 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14";N$(2);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(5
);X$"43";Q$;
930 LPRINTX$"46";A$(25);X$"66";Q$
940 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;X$"17
";Q$;X$"20";A$(6);X$"43";Q$;X$"46";
A$(26);X$"66";Q$
950 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14X";S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(7);X$"
43";Q$;X$"46";A$(27);X$"66";Q$
960 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14X";S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(8);X$"
43";Q$;X$"46";A$(28);X$"66";Q$
970 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14";P$(1);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(9
);X$"43";Q$;X$"46";A$(29);X$"66";Q$
980 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14";P$(2);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(1
0);X$"43";Q$;X$"46";A$(30);X$"66";Q
$
990 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X$
"14";P$(3);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(1
1);X$"43";Q$;X$"46";A$(31);X$"66";Q
$
1000 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(4);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(
12);X$"43";Q$;X$"46";A$(32);X$"66";
Q$
1010 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(5);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(
13);X$"43";Q$;X$"46";A$(33);X$"66";
Q$
1020 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(6);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(
14);X$"43";Q$;X$"46";A$(34);X$"66";
Q$
1030 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(7);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(
15);X$"43";Q$;X$"46";A$(35);X$"66";
Q$
1040 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(8);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(
16);X$"43";Q$;X$"46";A$(36);X$"66";
Q$
1050 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(9);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$(
17);X$"43";Q$;X$"46";A$(37);X$"66";
Q$
1060 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(10);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$
(18);X$"43";Q$;X$"46";A$(38);X$"66"
;Q$
1070 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(11);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$
(19);X$"43";Q$;X$"46";A$(39);X$"66"
;Q$
1080 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(12);S$;X$"17";Q$;X$"20";A$
(20);X$"43";Q$;X$"46";A$(40);X$"66"
;Q$
1090 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";P$(13);S$;X$"17";Q$;X$"43";Q$
;X$"66";Q$
1100 LPRINTX$"00";Q$;X$"12";Q$;D$;X
$"14";S$;X$"17";Q$;X$"43";Q$;X$"66"
;Q$
1110 LPRINTL$;L$
1120 LPRINT:LPRINT:LPRINT
1130 CLS:LOCATE 2,11:PRINT"ONSKES F
LERE KASSETTE OMSLAG            TAST
 J FOR JA ELLER N FOR NEJ":A$=INPUT
$(1)
1140 IFA$="J"ORA$="j"THENRUN270
1150 IFA$="N"ORA$="n"THENCOLOR 15,4
,5:SCREEN0,1:END
1160 END
1170 CLS:PRINT"X X X X  INDTASTNING
 AF TEKST  X "+CHR$(215)+" X X"
1180 FORB=1TO20
1190 Y=B:LOCATE1,Y
1200 IFA+B>10THENLOCATE0,Y
1210 IFA<20THEN N =A-1ELSEN=A
1220 PRINTN+B"LINIE :"
1230 NEXT
1250 RETURN
2000 LOCATE12,B:PRINTSTRING$(27,32)
2010 LOCATE12,B:PRINT"TEKST FOR LAN
G"
2020 FORW=1TO500:NEXT
2030 LOCATE12,B:PRINTSTRING$(25,32)
2040 RETURN710
```

# **** SVI BIB ****




SVI BIB

SVI BIB er KUN til SVI 318-328

SVIBIBS's POSTGIRONR. er:
4077385

Bestilling af programmer gøres på postgiro hvorpå der skrives hvilke programmer du ønsker,samt om du vil have disk eller bånd.
Husk også at skrive din egen adr. tydeligt helst BLOKBOGSTAVER.

PRISER

| | | |
|---|---|---|
| Bånd | - | 25kr. |
| 5.25" Disk | - | 25kr. |
| Pris pr. program | - | 10kr. |
| Pris pr. programpakke | - | 15kr. |
| Udlistning af program | - | 5kr. |

Programpakkerne er lavet på den måde at man loader alle programmerne ind på en gang , og kan så vælge ved hjælp af en meny hvilket program man ønsker at køre derefter kan man stoppe og vende tilbage til menyen ovs.ovs.

HUSK når I bestiller programpakker at skrive hvilken katarogi I ønsker det pågældende nr. fra.

Programmerne bestilles hos:

**Per Underlien**
**Rytterhusene 44**
**2620 Albertslund**
**GIRONR. 4077385**

Programmer der ønskes optaget i SVIBIB sker på samme adr.
Det er jo sådan at vi NU GIVER
2 bånd eller
5 5.25" disk
For de programmer der optages i SVI BIB.

Hilsen Per

Liste af programtitler
i SVIBIB :

Nyttige programmer :

Database , Editor , Hushold ,Matte, Mc scroll , Ramdis , Rentereg , Rulleteks , Screen Rig , Sdump.mc, Sorter , Sprite ed , Sprog , Tegner , Talkback , Taperut , Tips Kalender , Supertegn , Periode

**Spil :**

**Aladdin , Bovla, Bjerg, Darts, Death, Diktator, Frans, Hell, Kalaha, Skyd nu, Oil**

Spil pakker :

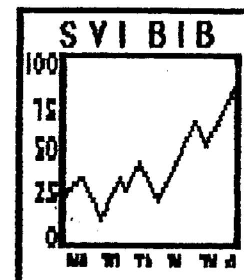
Nr. 1 : Male , Pyramide , Labyrant
Nr. 2 : Pusle , Attack , Roulette
Nr. 3 : Flight , Sur , War
Nr. 4 : Mons , Hopper , Star
Nr. 5 : Moon , Myre , Slange
Nr. 6 : Robot , Pengo , Snowball
Nr. 7 : Danmark , Frogger
Nr. 8 : Skyttepro , Lemona

Musik pakker :

Nr. 1 : Rock musik 9 numre
Nr. 2 : Rock musik 9 numre
Nr. 3 : Musik 9 numre
Nr. 4 : Lyd Kim , Sound Kim , Orgel

Andet pakker :

Nr. 1 : Rio , Lys , Ghost , Børge
Symtri , Grafik




Kun til disk :

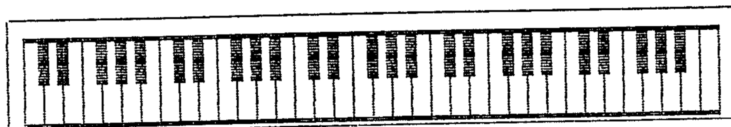
Budgetpro. , Dbase 1 no.1 , Grafen
Tegnepro. , Telefonpro.

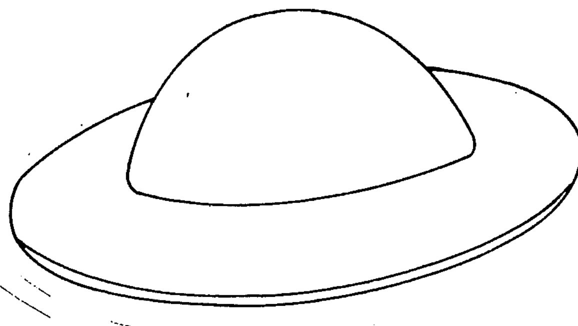
# RANDOM LYDE MSX

SKØRE LYDE ER DET NOGET FOR DIG

Hermed et lille program med Random altså tilfældige lyde på din MSX'er DU kan endda få Sound tallene vist på skærmen så du kan notere dig en evt god lyd til genbrug

```
1 '***********************
2 '*                     *
3 '* Random lyde på MSX  *
4 '*                     *
5 '* Syncom af Johnny B  *
6 '*                     *
7 '*    SYNTAXEN 1988    *
8 '***********************
9 '
10 CLS:KEYOFF
11 LOCATE 13,0:PRINT"SYNCOM":PRINT
20 INPUT"Tempo EG maximum (1-255)";
G
30 PRINT"Vise parametre på Skærm (1
=ja 0=nej)":Q$=INPUT$(1)
40 FOR X=0 TO 13:SOUND X,0:NEXT
45 '*                        *
50 U=RND(-TIME)
60 X=INT(RND(1)*255+1)
70 X2=INT(RND(1)*255+1)
80 Y=INT(RND(1)*255+1)
90 Y2=INT(RND(1)*255+1)
100 Z=INT(RND(1)*255+1)
110 Z2=INT(RND(1)*255+1)
120 T=INT(RND(1)*255+1)
130 R=INT(RND(1)*31+1)
140 E=INT(RND(1)*4+1):IF E=>3 THEN
E=56
150 P=INT(RND(1)*G+1)
160 W=INT(RND(1)*15+1)
170 IF E=2 THEN E=48
180 IF E=1 THEN E=7
190 SOUND 0,X2:SOUND1,X:' tone A
200 SOUND 2,Y2:SOUND3,Y:'      B
210 SOUND 4,Z2:SOUND5,Z:'      C
220 SOUND 6,R
230 SOUND 7,E
240 SOUND 8,17:SOUND 9,17:SOUND 10,
17:'vol
250 SOUND 11,T:SOUND 12,P:'ADSR
260 SOUND 13,W:'EG
270 IF Q$="1" GOTO 300
280 FOR I=1 TO (P^2)/4:NEXT:GOTO 60
290 '---------------print data------
--
300 LOCATE0,5:PRINT"Parametre":A$="
SOUND ":Z$="   "
310 PRINT:PRINTA$;" 0,";X2;X$:PRINT
A$;" 1,";X;Z$:PRINTA$;" 2,";Y2;Z$
320 PRINTA$;" 3,";Y;Z$:PRINTA$;" 4,
";Z2;Z$:PRINTA$;" 5,";Z;Z$
330 PRINTA$;" 6,";R;Z$:PRINTA$;" 7,
";E:PRINTA$;" 8, 17":PRINTA$;" 9, 1
7":PRINTA$;"10, 17"
340 PRINTA$;"11,";T;Z$:PRINTA$;"12,
";P;Z$:PRINTA$;"13,";W;Z$
350 PRINT:PRINT"Repeter (1=ja 0=nej
)";:A$=INPUT$(1):IF A$="1" GOTO 190
360 GOTO 60
```





# SPACE FIGHTER FRA JAPAN TIL MSX

```
1 '*******************************
2 '*                             *
3 '* SPACE FIGHTER ET SPIL LIGE  *
4 '* FRA JAPAN SIKKERT GUF FOR   *
5 '* VORES YNGSTE SPILLEGLADE    *
6 '* HEJ JOHNNY B - SYNTAXEN 88  *
7 '*                             *
8 '*******************************
9 '
10 COLOR 15,4,4:SCREEN2,1:CLEAR 100
,&HCFFF
```

# **** SPACE FIGHTER TIL MSX ****

```
20 DEFINT A-Z:B=3:HI=1000:SC=0:S=2:
SA=1:K=0
30 RESTORE970:FORI=&HD000TO&HD02E:R
EADD$:D=VAL("&h"+D$):POKEI,D:SUM=SU
M+D:NEXT:IF SUM<>3304THEN SCREEN0:P
RINT"data error":END
40 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD00D:RES
TORE910
50 FORI=0TO10:FORJ=1 TO8:READD$:A$=
A$+CHR$(VAL("&h"+D$)):NEXT:SPRITE$(
I)=A$:A$="":NEXT
60 'tegn skærm
70 OPEN"grp:"AS#1:PSET(60,60),4:PRI
NT#1,"SPACE FIGHTER"
80 PSET(165,60),4:DRAW"c7u10r20d5g1
5r15d5l20u5e15l10d5l5
90 PAINT(166,58),7
100 PSET(65,160),0:PRINT#1,"HIT SPA
CE KEY"
110 IFSTRIG(0)THEN120ELSE 110
120 LINE(0,0)-(255,60),2,BF:LINE(0,
129)-(255,191),2,BF
130 GOSUB730:GOSUB740
140 GOTO 780
150 U=USR(0):ME$="STAGE "+RIGHT$("
"+STR$(SA),1):GOSUB690
160 U=USR1(0):IFPOINT(X+8,Y+8)=6THE
N330
170 IFX1=<0THENX1=255:Y1=INT(RND(-T
IME)*15)+90 ELSE260
180 SP=INT(RND(1)*S)+1:IFSP=3THENY1
=110
190 A=SP:ONA GOTO200,210,220,230,24
0,250:GOTO 200
200 RESTORE980:GOTO 260
210 RESTORE990:GOTO 260
220 RESTORE1000:GOTO 260
230 RESTORE1010:GOTO 260
240 RESTORE1020:GOTO 260
250 RESTORE1030
260 IFX+16>=X1ANDX-16=<X1ANDY+16>=Y
1ANDY-16=<Y1THENGOSUB420
270 IFM1=0ANDINT(RND(1)*15-SP)=1THE
NM1=1:XX=X1:YY=Y1+8
280 IFM1=1THENXX=XX-20:PUTSPRITE3,(
XX,YY),8,7:IFXX=<X+8ANDXX>=X-5ANDYY
=<Y+16ANDYY>=YTHENGOSUB420
290 IFXX=<0THENM1=0:PUTSPRITE3,(0,2
09)
300 IFM=0ANDSTRIG(0)THENM=1:XM=X:YM
=Y+8:IFK=0ANDY=<65ANDX>=129THEN GOS
UB760
310 IFM=1THEN XM=XM+15:PUTSPRITE2,(
XM,YM),13,7:IFXM+16>=X1ANDXM-16=<X1
ANDYM=<Y1+16ANDYM>=Y1-5THEN470
320 IFXM>=255THENM=0:PUTSPRITE2,(XM
,209):GOTO 340ELSE340
330 GOSUB420
340 GOSUB370:ST=ST+1:IFM=0ANDM1=0AN
DST>=400 THEN 490
350 READRX,RY:X1=X1-RX:Y1=Y1-RY:PUT
SPRITE1,(X1,Y1),SP+7,SP:GOTO 160
360 '-----vælg stick
370 A=STICK(0):X=X+(-(A=2)-(A=3)-(A
=4)+(A=6)+(A=7)+(A=8))*5
380 Y=Y+((A=1)+(A=2)+(A=8)-(A=4)-(A
=5)-(A=6))*5
390 IFX>=140THENX=X-5ELSEIFX=<0THEN
X=+5
400 IFY>=110THENY=Y-5ELSEIFY=<55THE
NY=Y+5
410 PUTSPRITE0,(X,Y),14,0:RETURN
420 PUTSPRITE0,(X,Y),8,10
430 PLAY"v13o3ee","v13o1ee"
440 B=B-1:GOSUB730:IF0>=BTHEN640
450 X1=-32:XX=-30:Y=90:PUTSPRITE3,(
0,209):RETURN
460 '
470 PLAY"v13o8f9d9":PUTSPRITE1,(X1,
Y1),8,10:SC=SC+100:X1=-32:XM=255:M=
0:GOTO 160
480 '----------caution
490 SC=SC+500:X=10:Y=60:PUTSPRITE1,
(0,209):YY=88:AT=0:ME$="CAUTION!":G
OSUB690:U=14-SA
500 PLAY"v13o1fffff","v13o2eeeee":F
ORI=235TO200STEP-3
510 PUT SPRITE8,(I,80),SA+10,8:PUTS
PRITE9,(I+16,80),SA+11,9:FORJ=0TO10
0:NEXTJ,I
520 IFM1=0ANDINT(RND(1)*5-SA)=1THEN
M1=1:XX=180
530 IFM1=1THENXX=XX-20:PUTSPRITE3,(
XX,YY),9,7:IFXX=<X+16ANDXX>=X-8ANDY
=<88ANDY>=72THENGOSUB420
540 IFXX=<-8THENM1=0
550 IFM=0ANDSTRIG(0)THENM=1:XM=X:YM
=Y+8:U=U-1
560 IFM=1THENXM=XM+15:PUTSPRITE1,(X
M,YM),13,7:IFXM>=200ANDYM=<96ANDYM>
=80THENAT=AT+1:BEEP:PUTSPRITE1,(XM,
209):XM=255:M=0
570 IFXM>=256THENM=0:PUTSPRITE1,(0,
209)ELSEIFAT>=10THEN590
```

# **** SPACE FIGHTER TIL MSX ****

```
580 IFU=<0THENME$="NO MISSILE":GOSU
B690:GOSUB420:U=13-SA:GOTO 520ELSEG
OSUB370:GOTO 520
590 '--------------mål
600 ME$="DESTRUCTION":GOSUB690:PLAY
"v13o1t255efefeeeee","v13o3t255efef
eeeee":PUTSPRITE8,(0,209):PUTSPRITE
9,(0,209)
610 PUTSPRITE8,(200,80),8,10:PUTSPR
ITE9,(216,80),8,10:SC=SC+1000:FORT=
1TO2000:NEXTT
620 S=S+2:ME$="STAGE "+RIGHT$(" "+S
TR$(SA),1)+"  CLEAR":GOSUB690:SA=SA+
1:B=B+1:GOSUB730:GOSUB750:GOTO 780
630 '---------spil slut
640 ME$="GAME OVER":GOSUB690
650 IFSC>HITHENHI=SC
660 ME$="SCORE"+RIGHT$("          "+STR
$(SC),6):GOSUB690
670 GOSUB740
680 IFSTRIG(0)THENSC=0:B=3:S=2:STA=
1:SA=1:GOSUB750:GOTO 780ELSE680
690 LINE(70,140)-(180,150),1,BF
700 PSET(74,141),1:A=LEN(ME$)::COLO
R15:FORI=1TOA
710 PRINT#1,MID$(ME$,I,1);:BEEP:FOR
J=0TO20:NEXT:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
:RETURN
720 '
730 LINE(160,1)-(210,10),1,BF:PSET(
163,3),1:COLOR 7:PRINT#1,"LEFT";RIG
HT$(" "+STR$(B),1):RETURN
740 LINE(1,1)-(100,10),1,BF:PSET(2,
2),1:COLOR 2:PRINT#1,"HI-";RIGHT$("
      "+STR$(HI),7):RETURN
750 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NE
XT:RETURN
760 PSET(200,65):RESTORE770:FORI=1T
O8:READD:PRINT#1,CHR$(D);:NEXT:PLAY
"v13o7e9f9e9":SC=SC+500:K=1:X1=-32:
RETURN
770 DATA98,121,127,77,65,69,68,65
780 IFS>6THENS=6:GOTO 780ELSEST=0:A
=SA:X=10:Y=90:X1=0:M=0:M1=0:K=0:ONA
GOTO 810,860,890:SA=1:S=2:GOTO 780
790 READC,D:READRX,RY:PSET(RX,RY),C
:FORI=1TOD:READRX,RY:LINE-(RX,RY),C
:NEXT
800 RETURN
810 LINE(0,60)-(255,128),4,BF:RESTO
RE850:GOSUB790:GOSUB790
820 PAINT(1,110),C
830 GOSUB790:GOSUB790
840 PAINT(10,110),C:PAINT(127,127),
C:GOTO 150
850 DATA3,6,0,100,30,110,60,80,127,
110,170,90,200,120,255,100,3,1,255,
128,0,128,12,3,0,100,12,128,30,110,
0,100,12,5,60,80,80,128,255,128,170
,90,160,124,60,80
860 LINE(0,60)-(255,128),7,BF:RESTO
RE880:GOSUB790:PAINT(1,127),C:FORI=
112TO125STEP4:FORJ=1TO655-I*5:PSET(
RND(1)*255,I),15:NEXTJ,I
870 GOTO 150
880 DATA4,3,0,110,255,110,255,128,0
,128
890 LINE(0,60)-(255,128),1,BF:RESTO
RE900:GOSUB790:PAINT(10,127),C:GOSU
B790:PAINT(10,62),C:GOTO 150
900 DATA6,7,0,128,80,100,95,125,140
,110,180,125,240,115,255,128,0,128,
6,7,0,60,50,80,90,70,135,85,170,68,
220,90,255,60,0,60
910 DATA00,00,c0,e2,7f,26,9f,e0,00,
03,0f,19,ff,0d,03,00
920 DATA03,04,0d,13,ff,0d,03,01,18,
40,42,7e,40,2a,49,89
930 DATA02,04,0c,fe,fe,0a,fe,03,32,
76,da,da,fa,de,76,32
940 DATA1c,2a,69,ff,69,69,7f,3c,3c,
00,00,00,00,00,00,00
950 DATA00,00,fe,d7,aa,7f,3c,00,1f,
1e,ff,ff,ff,c2,31,0f
960 DATA06,54,22,88,22,00,94,29
970 DATA21,00,19,11,00,e1,01,00,01,
cd,59,00,c9,06,08,11,00,e1,21,01,e1
,c5,01,1f,00,1a,ed,b0,12,23,13,c1,1
0,f3,21,00,e1,11,00,19,01,00,01,cd,
5c,00,c9
980 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15
,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15
,0,15,0,15,0,15,0,15,0
990 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15
,0,15,0,15,10,15,10,15,10,15,-10,15
,-10,15,-10,15,0,15,0,15,0,15,0,15,
0
1000 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,1
5,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,2
0,10,20,10,20,10,20,10,20,10,20,0
1010 DATA10,0,10,0,10,0,10,0,10,0,1
0,0,30,0,30,0,30,0,10,0,10,0,10,0,3
0,0,30,0,30,0
1020 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,1
5,0,15,0,15,10,15,10,0,10,0,10,-15,
0,-15,0,-15,-10,-15,-10,0,-10,0,-10
,15,10,15,10,20,0,20,0,20,0,20,0,20
,0
1030 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,40,-10
,15,0,15,0,15,0,40,10,15,0,15,0,15,
0,15,0,15,0,15,0
```

# **** KØB / SALG & NYE MEDLEMMER ****

**************************************|**************************************
* NEUHEITEN * SONDERANGEBOTE * NEW * SPECIAL OFFERS * NOUVEAU *
***************** SONY 512 kB RAM EXPASION MAPPER DM 449.00 **********
* PHILIPS NMS 1200 FLOPPY DISC INTERFACE (All Formats/Alle Formate) DM 239,-*
* 720 kB FLOPPY DISC DRIVE (without case/ohne Gehaeuse) DM 239,-*
* 720 kB FLOPPY DISC DRIVE (with case/mit Gehaese) DM 279,-*
* 720 kB MSX FLOPPY DISC B DRIVE DM 379,-*
* 720 KB MSX FLOPPY DISC A DRIVE (Philips Interface) DM 599,-*
* 2 - 720 kB DISC DRIVES + PHILIPS INTERFACE DM 699,-*
* PHILIPS NMS 1431 MSX PRINTER / DRUCKER DM 669,- *
* SPECTAVIDEO 728 MSX-1 COMPUTER QWERTY Keyboard DM 298,- *
* SANYO MPC 64 MSX-1 COMPUTER DIN Tastatur DM 298,- *
* PHILIPS VG 8020 MSX-1 COMPUTER DIN Tastatur DM 298,- *
* PHILIPS NMS 8220 MSX-2 COMPUTER QWERTY Keyboard 0 DD DM 539,- *
* PHILIPS VG 8235 MSX-2 COMPUTER DIN Tastatur 1 SSDD DM 898,- *
* PHILIPS NMS 8245 MSX-2 COMPUTER QWERTY Keyboard 1 DSDD DM 999,- *
* PHILIPS NMS 8280 MSX-2 COMPUTER QWERTY Keyboard 2 DSDD DM 1999,- *
* PHILIPS NMS 8280 MSX-2 COMPUTER DIN Tastatur 2 DSDD DM 2197,- *
************************************* ***********************************

* >>>>> DYNAMIC PUBLISHER <<<<< *
* DYNAMIC >>>>><<<<< PUBLISHER *
*
* DESKTOP PUBLISHING FOR MSX-2 !!!!!!!! *
* It was specifically written for MSX-2 *
* and has been converted to IBM format. *
*
* DESKTOP PUBLISHING FUER MSX-2 !!!!!!! *
* Es wurde speziel fuer MSX-2 geschrieb.*
* und jetzt fuer IBM Computer umgeschrb.*
* E X K L U S I V E bei H S H *
* Dyamic Publisher (Deutsch) DM 169,- *

* N.B. Purchase is NOT compulsary *
*
* M.O.S. Software Club *
* ( [M]SX [O]rientated [S]ystems ) *
*
* Annual Subscription DM 19.95 *
* Jaehrlich nur DM 19.95 *
*
* Special Club Prices *
* Club Sonderpreise *
*
* WICHTIG Es gibt KEIN Kaufzwang *
************************************* **************************************
SPECIAL CLUB PRICES FOR MOS MEMBERS | CLUBSONDERPREISE FUER MOS MITGLIEDER

## INDMELDELSESBLANKET

**FORNAVN:** ______________________________

**EFTERNAVN:** ______________________________

**ADRESSE:** ______________________________

**TLFNR.:** ______________________________

**POSTNR. +BY:** ______________________________

**ALDER:** ______________________________

**MASKINE:** ______________________________

**DIV. UDSTYR:** ______________________________

**INTERESSE OMRADE:** ______________________________

## **** KØB / SALG & NYE MEDLEMMER ****




KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP

MSX BRUGER-KLUBBEN.
KASSERER PREBEN LUND
HYLDESPJÆLDET
TØMMERSTRÆDET 19
2620 ALBERTSLUND

# BASIC MED PETER

Mange køber programmer, uden at forstå, noget om programmering. Ligeså mange ville ønske, at de selv kunne lave Deres programmer.

En forudsætning for at kunne programmere, er at forstå de mest elementære rutiner.

Nej!! Lad nu være med at sige: Dem kan jeg da sagtens! - men læs i stedet for videre - selv de mest garvede programmører har ingen skade af at få genopfrisket grundprincipperne i de rutiner der oftest forekommer.

DERFOR: Vær med her fra begyndelsen til en helt ny form for indlæring/genopfriskning.

Stoffet er ikke orienteret mod nogen bestemt computertype, og skulle kunne anvendes på langt de fleste som medlemmer af denne klub repræsenterer.

Her er et program, som der er tre fejl i. Programmet kan, når det er fejlfrit, tælle til 10.

```
10 FOR A = 1 TO 10
20 B = B + 10
30 PRINT C
40 NEXT C
```

Prøv om du kan finde fejlene uden at indtaste programmet først. Synes du det er for svært? Så kan du prøve, at indtaste programmet, og du vil så få fejlmeddelelse i linie 40.

Men selvom du retter denne fejl, opfylder programmet ikke det krav vi stillede til det: At tælle til 10.

For at få programmet til at virke efter hensigten skal der også rettes i linie 20 og 30.

Kan du selv regne ud hvad der skal rettes?

Hvad foretager programmet sig egentlig?

Linie 10 : vi beder programmet om at forøge A med 1 fra 1 til 10 i en såkaldt FOR-NEXT løkke. Løkken starter i linie 10 og slutter i linie 40. De mellemliggende linier bliver altså gentaget 10 gange.

Linie 20 : Vi beder programmet om at lægge en værdi til B.

Linie 30 : Programmet printer inholdet af C ud på skærmen.

Da vi ikke har tildelt C nogen værdi, bliver resultatet en række nuller.

Løsningen på opgaven er altså:
I linie 30 rettes C til B.
I linie 20 rettes 10 til 1.
Den tredie fejl i linie 40 har vi allerede omtalt.

Nu har du fået løsningen serveret. Nu skal du selv til at tænke. Jeg vil gerne have skrevet 2-tabellen ud på een vandret linie.

Find tre fejl så ovennævnte krav bliver opfyldt.

```
10 FOR A = 1 TO 20
20 B = A + 2
30 PRINT B,
40 NXET A
```

Løsningen kommer i næste nummer, hvor vi desuden kommer med en ny opgave.

peter.

# msx BIB

Som omtalt andet steds i bladet kan jeg nu tilbyde jer Basic-compileren "MSX-Basic-Kun", der kan oversætte et basic-program til maskinkode, hvilket medfører en gevaldig hastighedsforøgelse. Programmet kan **kun** bruges af 64 Kram maskiner Til programmet medfølger en vejledning.

Derudover har jeg stadig en kasse med original versioner af spillet "Knight Tyme" på bånd liggende som igennem BIB sælges for kr. 35,- inkl. forsendelse, hvis det købes alene og kr. 25,- hvis det købes sammen med andre programmer i BIB.

Ønsker du at komme i besiddelse af nogle af de ovenfor eller dem i nedenstående liste nævnte programmer fra MSX-BIB er fremgangsmåden som altid:

Du sætter dig ned og finder ud af hvilke programmer du vil købe. Derefter slipper du joystikket for en stund, går hen på posthuset, fatter et giroindbetalingskort, og skriver programnavnene på bagsiden.

Priser:

| | |
|---|---|
| 15 min. bånd | - 25 dkr. stk. |
| 5.25" disk | - 25 dkr. stk. |
| 3.5" disk | - 35 dkr. stk. |
| programmer | - 10 dkr. stk. |

Forsendelses omkostninger er inkluderet i disse priser.

Et bånd kan rumme 8 programmer. En disk kan rumme hele biblioteket.

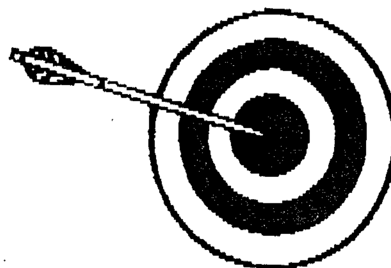
Eks: 8 programmer på 3.5" disk koster 8 * 10 + 35 = 115 dkr.

Programmerne bestilles hos:

Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
gironr. 7 50 87 00

Jeres egne programmer sendes til samme adresse. (der venter stadig en belønning i form af bånd eller disketter efter eget ønske).

Kim



Øvrigt indhold i MSX-BIB:

- "**Milas**", teksteventyr i Milas's slot. Rimelig underholdende.
- "**Nim**", det gamle kinesiske pindespil - hvem tager den sidste pind?
- "**Tank**", 2-mandsspil hvor man skal kanonføde hinanden.
- "**Wall**", 2-mandsspil lignende bordtennis.
- "**Seafight**", Skyd jetjagere, der angriber ens skib.
- "**Fødag**", sig tillykke til din mor med et lille grafik/lyd show.
- "**Kalender**", Udregner kalender for ønsket år eller ugedag for dato.
- "**Colortrim**", definer nye farver mellem 512 mulige. Kun til SVI-738.
- "**Bronski**", spiller Bronski Beat's 'Smalltown boy'.
- "**Musik**", en lang række kendte melodier, bl.a. 'Cavatina'.
- "**R2D2**", tegner det lille kære metalvæsen.
- "**Lamborghini**", har du ikke råd til at købe en, så se en. Flot!
- "**Lineshow**", meget flot demonstrationsprogram med bevægende linier.
- "**Kegle**", vælt den enlige bevægende kegle med din bowlingkugle.
- "**Figflyt**", kan flytte og dreje figurer du tegner ved at angive hjørnekoordinater. Regner nye ud.

- "**Sprite**", tegn din sprite og du får hvad der skal stå i datalinierne. Meget enkelt.
- "**Regression**", smart program der ud fra indtastede data (koordinater) tegner en tilpasset kurve.
- "**Tegne**", lille tegneprogram med de gængse kommandoer. Flot grafik.
- "**Snake Valley**", æd modstanderens hale inden han æder din. For 1 eller 2 spillere. Rigtig sjovt!
- "**Biorytmer**", afgør hvordan din fysiske, psykiske & intellektuelle tilstand er d.d.
- "**Chopper**", helikoptorspil med 12 baner, incl. designerprogram til at lave mange flere.
- "**Ormrun**", Charlottenlund Travbane med orme, flot grafik & lyd.
- "**Demo**", oplev hvilke grafiske muligheder din MSX indeholder.
- "**Amorti**", regner rente, afdrag og restgæld på din afbetaling ud.
- "**Tips**", indtast dine tips (også sys.) og prog. viser antal rigtige.
- "**The Maze**", lav en labyrint og få en anden til at slippe igennem.
- "**Life**", tegn et mønster af celler, og du ser dem udvikle sig.
- "**Sound Maker**", lav den rigtige lyd til dit sdpil på denne flotte mikserpult.
- "**Halv Tolv**", lige som i Monte Carlo, på med pokerfjæset.
- "**Danmark**", lær de danske byers beliggenhed, flot grafik.
- "**Oil**", bliv olie-sheik på no time, sjovt to-mands-spil.
- "**Puzzle**", sjovt puslespil på 16 brikker med bevægelige billeder.
- "**Skyd Nu**", skeetskydning som du kender det fra Ol, hurtig grafik.
- "**Pengo**", det iskolde gys, klassikeren fra spillehallerne.
- "**Søjle**", behandler tal og stiller dem op som kurver el. søjler.
- "**Eliza**", Psykologen hjælper dig med kærestesorgerne, på engelsk.
- "**Graf**", tegner en graf for den indtastede funktion, brugervenligt.
- "**Kartotek**", hold styr på dine cassette bånd og programmer.
- "**Moon Mission**", superlækkert grafik lander program, 5 baner.
- "**Frogrun**", få frøen sikkert over vejen og floden.
- "**Dump**", screendump prog. til din Epsonkompatible printer. 4 forstørrelser. 4 gråtoner.
- "**Dbase**", hurtig dbase hvor du kan sætte alt i system, indbygget udprintningsfacilitet.
- "**Screen Store**", kan gemme to skærmbilleder og lynhurtig få dem frem igen. Kun til 64 k maskiner.
- "**Ram Disc**", arbejd med to programmer på samme tid. Kun til 64 k maskiner.




# OBS MUCOBIB...

*ALLE PROGRAMMET SOM SYNTAXEN HAR BRAGT MED MIT NAVN KAN DU ERHVERVE VIA MUCO-BIB*

*15 MIN. BAND 25 DKR. STK*
*3.5"" DISK 35 DKR. STK*

*FORSENDELSE INCLUSIVE*

*BESTIL HOS:*

*JOHNNY B MUSIK*
*LINDEVÆNGET 237*
*8600 SILKEBORG*

*GIRO NR: 8 41 10 93*

*SMÅPROGRAMMER DKR. 5 STK*
*ALMPROGRAMMER DKR. 10 STK*

*SMÅPROGRAMMER ER PROGRAMMER PÅ 1 SPALTE OG DERUNDER.*

*OBS 1 HEL DISK FYLDT MED COMPOSER OG VOG FILER D KR. INCL DISK + PORTO 150,-*

*JOHNNY*

FORBEHOLDT POSTVÆSENET